LUTY/MARZEC (2/92)

INDEX 379859

CENA 9000

TOP SECRET

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH



"BEZKARNOŚĆ GWARANTOWANA"

ANKIETA

Grupa komputerów, którą obejmuje produkt

Nazwy popularnych komputerów

Lampka czerwona - gra istnieje

Lampka zgaszona - nie ma tej wersji gry; nic o niej nie wiemy

8/16 BIT-INFO

TOP SECRET

BAJTEK 1990

symulator gazety

- ■ Atari XL\XE
- □ Commodore
- □ Amstrad
- □ Spectrum
- □ Sam Coupé
- □ Atari ST
- ■ Amiga
- ■ IBM PC
- □ Herc.\CGA
- ■ EGA\VGA
- ■ S.Blast.\AdLib

cena 9 tys.

Tytuł gry

Producent i rok powstania

Typ gry

Karty graficzne i muzyczne (IBM)

Cena w złotych, tylko dla gier osiągalnych w kraju

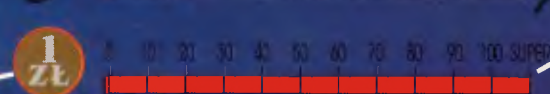
Poziom grafiki



Muzyka, dźwięk



Stosunek ceny gry do jej wartości - im wyższy, tym gra bardziej warta kupienia



Wyjazd poza skalę - to naprawdę o czymś świadczy!

NASZA OCENA: **SUPER!**

Nasza subiektywna ocena



Etykieta zastrzeżona dla rodzimej produkcji

WE ARE THE No 1

MENU

Top Secret zmiennym jest

Dziewiąty numer Top Secretu, który macie w tej chwili w ręku, stoi pod znakiem zmian. Pierwsza, i zarazem najbardziej widoczna, jest zmiana szaty graficznej i formatu. Ilość pracy, jaką włożyli w stworzenie zupełnie nowego dzieła jego autorzy — Marcin Przasnyski i Waldek Nowak — mogłaby powalić tak odporną maszynę jak traktor Massey-Fergusson. Dwa tygodnie spędzone niemal non stop przy komputerze to dawka której może sprostać tylko fanatyk. Końcowy efekt wart jest jednak włożonego wysiłku, co zresztą możecie ocenić sami, porównując ten numer z poprzednimi. Wśród tych, którzy nadeślą listy dowodzące, że poprzednie numery były ciekawsze i lepsze, rozlosujemy dwa granaty obronne i wyślemy za zaliczeniem pocztowym. Albo i nie wyślemy.

Zmianom uległ również układ pisma, które jest podzielone na trzy (niekoniecznie precyzyjnie wydzielone) rubryki — 8, 8/16 i 16. W każdej z nich znajdą się opisy tych gier, które występują na komputery o wzmiankowanej powyżej liczbie bitów. Jeżeli nie wiecie, ilo bitowy jest wasz komputer, możecie się tego wreszcie dowiedzieć, pilnie śledząc opisy i notując do której rubryki trafiają znane wam gry. Jest to taki dodatkowy element edukacyjny.

Wszystkie gry zostały ocenione, a ocena przedstawiona za pomocą dyskietki (nazwanej przez jej twórców klepsydrą). Bliższe wyjaśnienie znaczenia poszczególnych jej elementów znajdziecie po lewej stronie tego tekstu, trudno je przegapić, tak samo zresztą, jak trudno ich nie zrozumieć.

Tyle zmian dotyczących tego numeru Top Secret. Kolejne dotyczyć będą już numeru następnego. Obaj panowie (Marcin i Waldek, albo inaczej redaktor naczelny i jego sekretarz redakcji) z dnia na dzień postanowili rozstać się z nami i z czytelnikami. Obaj chcą skończyć studia i uporządkować swoje sprawy osobiste. Top Secret został na chwilę na lodzie, ale zimę mieliśmy w tym roku delikatną, toteż lód długo się nie utrzymał. Po kilku nerwowych dniach udało nam się zebrać zespół, który będzie nadal pracować nad pismem. Bez dwóch dotychczasowych animatorów przedsięwzięcia nie będzie to łatwe, ale nie takie rzeczy się robiło ze szwagrem po...

Trochę nam wstyd, że odeszli bez pożegnania z Wami, ale cóż — takie jest widać prawo buszu. Życie toczy się dalej, a kilka osób intensywnie myśli nad następnym numerem Top Secretu. Pewnie znowu trzeba będzie zarwać kilka nocy. Takie jest życie wydawcy, o czym nieraz przekonali się

Marcin Borkowski
Jarosław Młodzki
(Zarząd Spółdzielni „Bajtek")



Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Sekretarz redakcji
Waldemar Nowak
Zespół redakcyjny
Andrzej G. Bacinski, Jr.
Roman Bąbel
Łukasz Czekajewski
Grzegorz Gajewski
Lech Kalwas
Andrzej Kisiel
Karol Klepacz
Piotr Kos
Konrad Olszewski
Arkadiusz Sekura
Marek Werstak - Niemcy
Zdjęcia
Leopold Dzikowski
Waldemar Nowak
Jerzy Stokowski

Druk
PWP "Gryf" S.A. Ciechanów

Wydawca
Spółdzielnia "Bajtek"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Kontakt z zespołem
Wtorek 1400-1600
☎ 21-12-05

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń. Materiałów nie zamówionych nie zwracamy i zastrzegamy prawo do skrótów. Rozliczenia pieniężne - konto Wydawcy 470005-1834-181. Nakład 100 000 egz.

INDEX

RUBRYKI STAŁE

INNE

RAPORT Z OBLĘŻONEGO MIASTA

Żeby wszystko było jasne, to:
– tytuł pochodzi od Zbigniewa Herberta (warto poczytać jego poezję)
– raport piszę ja
– oblężone miasto to my
– nikt nikogo nie będzie czarował
– i co najważniejsze, żadna z opinii, która zostanie przedstawiona, nie będzie dotyczyć komputera jako np. doskonałego narzędzia do programowania czy pisania tekstów. **Wszystko co zostanie napisane, jest jednostronne, tzn. widziane z punktu widzenia gier, gier i tylko gier!**

Jest ostatni dzień grudnia 1991 roku, za kilkadziesiąt minut wypali w powietrze tu i ówdzie kilka milionów złotych (w postaci fajerwerków). Jest to więc najlepszy moment na podsumowanie tego co się zdarzyło w "grach" i w "komputerach" w przemijającym roku.

Na naszym krajowym podwórku na pewno wydarzeniem roku była ogromna eksplozja demograficzna Amigi, oraz druga – mniej widoczna, ale czy nie większa – IBM-a. Oczywiście wielu teraz mówi: "a nie mówiłem" – odpuśćcie sobie takich ludzi, bowiem równie dobrze mogli mówić cokolwiek innego i trafić. Wielu już się nacięło, obstawiając sukces rynkowy np. VIC-20, czy Spectrum +3. Wróćmy jednak do tematu – krachu, jakim skończyły się rozpaczliwe próby odsprzedawania 8-bitowców.

W najbliższym otoczeniu (rozsądnym) Polski, np. w Niemczech, dość pokaźnie wyłożyło się Atari ST, którego pozycja wydawała się jeszcze kilka lat temu niepodważalna. Dziś próżno chodzić po "dużych" sklepach komputerowych, wypatrując jakiegokolwiek modelu ST. Oczywiście, w firmach wysyłkowych kupić nadal można wszystko, nawet ZX-81 ale czy to o czymś świadczy? Przytoczę cytat z rozmowy z panią Patricią Hughes z Electronic Arts (firmy bardzo liczącej się na soft-rynku): "w ofercie mamy 27 programów na Amigę i 10 na ST". Przyczyną takiego stanu rzeczy jest najprawdopodobniej polityka firmy Atari, która wypromowała ST jako komputer dla muzyków i do DTP (DeskTop Publishing). Gry stanowią dodatek do całości niezłego komputera, ale na pewno nie są przyczyną, dla której ten komputer się kupuje.

Ciekawostką folklorystyczną jest fakt, że wielu posiadaczy małego Atari zmienia je właśnie na ST – czy naprawdę przywiązanie do nazwy firmy jest większe niż rozsądek, czy niechęć do nazwy Commodore nie jest przesadna? Ewentualną alteratywą dla upartych może być Atari STE FM z Blitterem i układem do generowania sampli.

Amiga to już inna historia – najlepiej sprzedaje się nadal model 500 (stosunkowo niska cena?). Pomimo dających się słyszeć tu i ówdzie głosów, że oprogramować Amigę to samobójstwo "bo wszystko w niej takie zbędnie udziwnione", software pojawia się lawinowo. Przypuszczalnie już niedługo i do nas dotrze wtórna fala popularności Amigi, w postaci wzmożonego popytu na rozszerzenia pamięci – bez tego nie można mówić o poważniejszych zastosowaniach. W sklepach zachodnich spotyka się prawie wyłącznie model 500, model 1000 spadł z rynku chyba całkowicie, modele 2000 i wyżej są zbyt drogie dla zwykłego gracza.

IBM – czarny koń naszego rynku, został nareszcie odkryty przez programistów. Jak grzyby po deszczu pojawiać się zaczęły gry z taką grafiką i muzyką, że poprzednie dwa szesnastobitowce mogą jedynie zazdrościć i podśpiewywać sobie cichutko pod nosem to, co ich starszy brat śpiewa pełnym głosem. Do sukcesu IBM-a przyczyniła się niewątpliwie jego modularna struktura, tzn. jeśli dziś stać mnie na kupienie monochromatycznego monitora to nie znaczy, że za kilka miesięcy nie będę mógł pozwolić sobie na kartę graficzną SVGA z kolorowym monitorem i max. rozdzielczością. W IBM-ie z jego żadną częścią nie trzeba brać dozgonnego ślubu, wszystko można w dowolnej chwili rozszerzyć, poprawić, a zbędne części sprzedać. IBM PC przestał być "dużym komputerem, którego nikt nie ma", jest to porządny, dobrze oprogramowany komputer również do gier, który przy okazji może jeszcze zrobić takie rzeczy, że "filozofom się nie śniło".

Macintosh dopiero wchodzi na rynek i trudno coś wyrokować – jedno jest pewne – może stać się dużą konkurencją dla wszystkich.

Czas przejść do spraw bardziej przykrych – czyli do 8-bitowców. Długo wahałem się, czy i jak to napisać i choć wiem, że nie przysporzy mi to wielbicieli w niektórych kręgach, czas już kilka spraw powiedzieć wprost.

Po pierwsze – do niektórych osób nie może trafić, że "czasy nam się zmieniają".

Po drugie – są oni przekonani, że ich upór uczyni cuda.

Po trzecie – nie zauważają, że są manipulowani przez...

Po czwarte – tylko sprytni potrafią przetrwać.

Po piąte – my swoje, a oni i tak lepiej wiedzą.

Po tym wstępie przejdźmy do analizy rynku "growego" oczywiście.

Amstrad – nie mam zdania, bowiem jest ich dość mało w Polsce, ale dość dużo w Anglii. Niewątpliwą zaletą tego komputera jest to, że do dziś robi się na niego nowe gry. Nie jest tego dużo, ale zawsze coś.

Spectrum – chyli się ku upadkowi podobnemu do Atari, przy życiu utrzymują go maniacy, zmuszający to maleństwo do rzeczy niemożliwych (liczne dema), od czasu do czasu pojawiają się gry. Liczy się na SAM-a Coupe, że stanie się on godnym następcą Trumienki, ale czy tak się stanie czas dopiero pokaże. Stanowi on na pewno jakąś alternatywę.

Atari – "tragedia polskiego rynku". Komputer, który zalał nasz kraj, lub lepiej powiedzieć, że przelał się z przepełnionych magazynów, gdzie nie wiedziano co z nim robić. Komputer, który zmarł śmiercią naturalną na Zachodzie i odbyło się to bez prób reanimacji denata. Firma Atari zajęła się po prostu innymi produktami i "odpuściła sobie" małe Atari. W pierwszym okresie sytuacja była całkiem O.K. – przez jakiś czas trafiało do nas oprogramowanie "ze starych zapasów" – obecnie źródła wyschły, wielu postanowiło sprzedać swego pupilka i tu nastąpił krach – nikt nie chce tego kupić, szczególnie gdy się chce odzyskać włożone pieniądze. W ten sposób na naszych oczach komputer ten zestarzał się nie tyle fizycznie, co moralnie. Najlepszym przykładem niech będzie "test giełdowy" – na giełdzie przy ul. Grzybowskiej w Warszawie (największa giełda w Europie), na dwa tygodnie przed świętami udało się zastać dwóch "hackerów" – jeden kopiował na dyski, drugi na kasety.

Nie ma nowości, rodzime firmy kapią coś sporadycznie. Może pora odstąpić tę "myśl techniczną" dalej na wschód? My ze swej strony będziemy pisać o Atari tak długo, jak długo ten komputer będzie powodował zapotrzebowanie społeczne na informację.

Commodore – "najlepiej oprogramowany komputer świata" – opinia ta towarzyszy mu od lat i nie traci nic ze swej aktualności. Może to trochę przesada, ale jak powiedział mi pewien "hacker" (przepraszam – o tym gościu można z powodzeniem napisać HAKER), C-64 ma się coraz gorzej, tygodniowo przychodzi do niego już tylko po sześć dyskietek nowości (!!!). Może rzeczywiście świadczy to o jego rychłym upadku, ale... Jedno jest pewne, pewną przyszłość mają jedynie ludzie ze stacjami dysków. Skończyły się czasy, gdy gra miała 100-200 bloków, teraz operuje się liczbą dysków potrzebnych do zapisania całości. Nieprzekonani będą nadal karmieni powycinanymi kawałkami dobrych gier (tak dużymi, jak dużo uda się wyciąć z całości). By zwiększyć kontrast, przytoczę przykład: aby na dyskietkach Commodore zapisać tyle, ile "zużyto" na grę Wing Commander II (jedna z fajniejszych na PC), należałoby zapchać ich ok. czterdzieści pięć!

Pragnę jeszcze zauważyć, że jako społeczeństwo "ubogie" przyzwyczailiśmy się do dwóch spraw:
– gry są "tanie" i kupuje się je "na setki",
– sprzęt jest "drogi", więc kupuje się to, co najtańsze, lub nie kupuje się go wcale.

Jak zareaguje rynek piracki na ustawę o prawach autorskich, trudno jeszcze dziś powiedzieć. Pewne jest, iż brak np. modemów jedynie utrudni nielegalny handel, a oficjalnie będzie można kupić programy na: IBM, Amigę, Atari ST, trochę na Commodore, może coś na Amstrada (choć to wątpliwe z uwagi na ograniczoność rynku) i praktycznie nic na resztę.

Z góry pragnę uprzedzić lawinę listów, która zwali się po opublikowaniu tego materiału, że wszystkie opinie zostały wysnute na podstawie ogromnej korespondencji, która przewija się codzień przez moje ręce; na podstawie wielu bytności tu i tam, oraz innych źródeł. Z miejsca gdzie siedzę, "można zatoczyć szersze horyzonty". Nie chodziło mi o pognębianie jednych a promowanie drugich, lecz o chłodną ocenę **skąd przybywamy, dokąd dążymy.**

Waldemar Nowak



MEGA PREVIEW to przegląd SUPER NOWOŚCI dostępnych na polskim rynku. Te gry są już do kupienia, lub będą lada moment.





IBM PC


















Podczas wystawy Komputer Expo'92 w warszawskim Pałacu Kultury i Nauki (dawniej: Józefa Stalina), nawiązaliśmy kontakt z p. Moniką Wasiuk z firmy WOLA, będącej kolejnym dystrybutorem licencjonowanych gier.

W ofercie firmy znajdują się przede wszystkim gry firmy MicroProse, słynącej z różnorodnych symulatorów. Dostawcą "zza oceanu" jest firma NAVAR INTERNATIONAL, mająca wyłączność na produkty MicroProse.

W pierwszej kolejności otrzymaliśmy dyskietki-demo gier SILENT SERVICE II, RAILROAD TYCOON, GUNSHIP 2000 oraz F-117A NIGHTHAWK. Dwa pierwsze tytuły były już opisywane w TS, natomiast recenzje pozostałych dwóch zamieścimy, gdy tylko na rynku ukażą się handlowe (pełne) wersje tych gier. Dziś drukujemy kilka "screenów", będących pierwszym spojrzeniem na to, co czeka nas w niedalekiej przyszłości.

Ponieważ w drodze do nas jest kilka(naście?) kolejnych wersji demonstracyjnych gier (CIVILIZATION, COVERT ACTION, TWILIGHT 2000, ELITE PLUS) z różnych firm, rubryka MEGA PREVIEW powinna pojawiać się od dzisiaj regularnie. Jej obecność pozwoli na pierwszy wgląd w gorący towar na naszym rynku. Postaramy się wybierać tylko najlepsze i najświeższe pozycje.

Naczelny

KLAWISZOLOGIA ROZSTRZYGNIĘTA!

Konkurs jak konkurs - nic szczególnego. Przyszło kilka listów (no, może kilkadziesiąt...), ich zawartość to prawdziwy horror. W większości listów panował schemat: SILENT SERVICE, UP PERISCOPE, F-15, TOMAHAWK, JUMP JET, JUMBO JET PILOT i inne podobne starocie. Jednym słowem: paplanina na stojąco. Z tego bezkresnego morza paćki wynurzyła się jednak wyspa "elity" - spokojna oaza graczy kolekcjonerów. Oto oni "starring in alphabetical order":

Marcin Czertyński – Częstochowa
Deathlike Kuba – Katowice
Sebastian Gajdek – Boguchwała
Marcin Jarysz – Poznań
Grzegorz Jasiński – Chełm
Jakub Jaworski – Grójec
Jarosław Lang – Bielawa
Roman Maciończyk – Gorzyce
Marcin Majewski – Warszawa
Marek Zyganowski – Poznań.

Delikwenci otrzymają pocztą (za działalność w/w odpowiedzialności nie bierzemy) po jednej sztuce klawiszopodobnego hardware-u pt. joystick SV-120 z firmy TAL.

Jedno jest pewne, mianowicie nikt nie podał klawiszy do F-19 w wersji na Commodore (a taką mieliśmy nadzieję...), dlatego proponujemy dyscyplinę dodatkową.

Kto pierwszy przyśle pełną klawiszologię do F-19 dostanie nagrodę – oryginalną grę Sentinel Worlds I na C-64, ufundowaną przez IPS Computer Group.

Sekretarka

DYSKIETKOWY POKER

PROJECT FIRESTART

Przeprowadzane na kosmicznym statku badawczym eksperymenty genetyczne wymknęły się spod kontroli. Jako agent do zadań specjalnych, Jon Hawking, przybywasz by uratować pozostałych przy życiu członków załogi oraz zniszczyć statek wraz z krwiożerczymi tworami nieprzemyślanych doświadczeń.

Harmonogram działań jest następujący:
– znaleźć cryo-chamber i uwolnić Mary,
– zamknąć ją w kapsule ratunkowej,
– odnaleźć i uruchomić mechanizm wystrzeliwujący kapsułę,
– odnaleźć i uruchomić mechanizm samozniszczenia statku,
– odszukać prom kosmiczny i opuścić nim pokład "Prometheusa".

W tym momencie gra jeszcze się nie kończy, szczególnie jeżeli wcześniej zgasło światło lub pojawił się napis "Vibrations detected in docking bay". Pamiętaj - beczynność to pewna śmierć!

Nielimitowana energia znacznie ułatwi Jonowi wypełnienie zadania. Energię obrazuje 16 znaków w kształcie ">", które zmieniają kolor, a następnie znikają. Zawiodły wszystkie prezentowane dotychczas metody oraz kilka hipotetycznych możliwości, które wymyśliłem. Będąc w stanie lekkiej frustracji szczęśliwie zwróciłem uwagę, że w programie kilkanaście razy pojawia się podprogram JSR $0510. Trzeba sobie uświadomić, że sprawdzenie co on zawiera jest niemożliwe metodą wprost, ponieważ po RESET programu i przejściu do monitora system operacyjny komputera konfiguruje pamięć tak, że pamięć ekranu zaczyna się w $0400 i kończy w $07E8 komórce pamięci, co skutecznie wymazuje informację o JSR $0510. Błysnęła mi myśl, że programista był tak sprytny i licznik energii schował tam, gdzie go nie można zobaczyć.

Czy naprawdę nie można?! Jest to możliwe pod warunkiem napisania i uruchomienia własnej procedury obsługi przerwań niemaskowalnych – NMI, która przepisze np. 20 bajtów z adresu $0510 na adres $0810, a więc poza pamięć ekranu. Teraz po RESET powinniśmy zobaczyć jak wygląda początek podprogramu JSR $0510. Aby doprowadzić do tego, musimy:
– odszukać miejsce w programie na wpisanie własnej procedury obsługi,
– zmienić wektor w adresach $FFFA i $FFFB (system operacyjny zawsze czyta ich zawartość, gdy musi obsłużyć przerwanie NMI) tak, aby wskazywać adres naszej procedury,
– zaprojektować własna procedurę obsługi NMI,
– wpisać ją w odszukane uprzednio miesjce w programie.

Rzućmy najpierw okiem, co się dzieje w oryginalnym programie:

```
$FFF3  40        RTI
$FFF4  6C 18 03  JMP($0318)
$FFF7  00        BRK
$FFF8  0A        ASL
$FFF9  BC F3 FF  LDY $FFF3,X
```

Jak widać, wektor obsługi przerwania NMI wskazuje na adres $FFF3. Umieszczony w nim rozkaz RTI powoduje, że obsługa przerwania polega na powrocie z niego, co tłumaczy brak reakcji na przycisk FREEZE. Na początek obszaru pamięci, w który wpiszemy naszą procedurę, wybrałem adres $FFBC, czyli 11. bajt wartości #$00, po ciągu bajtów o wartości #$FF. To miejsce pamięci Disk Searcher lokalizuje na $20 ścieżce w $10 sektorze. Po jego wgraniu do pamięciokazuje się, że adresowi $FFBC odpowiada adres $CFE0. Wpiszmy więc naszą procedurę:

```
$CFE0  $FFBC  PHA
$CFE1  $FFBD  TYA
$CFE2  $FFBE  PHA
$CFE3  $FFBF  TXA
$CFE4  $FFC0  PHA
$CFE5  $FFC1  LDX #$14
$CFE7  $FFC3  LDA $050F,X
$CFEA  $FFC6  STA $08FF,X
$CFED  $FFC9  DEX
$CFEE  $FFCA  BNE $CFE7
$CFF0  $FFCC  PLA
$CFF1  $FFCD  TAX
$CFF2  $FFCE  PLA
$CFF3  $FFCF  TAY
$CFF4  $FFD0  PLA
$CFF5  $FFD1  RTI
```

Zgodnie z zasadą obsługi przerwania, najpierw przesyłamy na stos zawartość akumulatora i rejestrów. Następnie, wykorzystując rozkazy indeksowane. przepisujemy 20 bajtów z adresu $0510 na adres $0810. Zwracam uwagę, że adresy bazowe muszą być o 1 niższe! Po transferze 20 bajtów odtwarzamy zawartość akumulatora i rejestrów Proszę zwrócić uwage na kolejność przekazywania i pobierania danych ze stosu. Wreszcie RTI powoduje powrót z obsługi przerwania Pozostało jeszcze zmienić wektor wskazujący adres procedury obsługującej przerwanie NMI, tak aby wskazywał on adres $FFBC. W tym celu musimy wprowadzić do komórki pamięci $FFFA bajt o wartości #$BC, który zastąpi znajdujacy się tam bajt #$F3. Przeszukując dyskietki z grą na obecność rozkazu STA $FFFA nie bez trudu ustalamy, że w znajdującym się na ścieżce $0F sektorze $01 (tak jak poprzednio, na str 0 dyskietki) trzeba zmienić znajdujący się tam rozkaz LDA #$F3 na LDA #$BC.

Reszta przebiega według naszych oczekiwań. Wgrywamy grę i po ukazaniu się komunikatu zapraszającego do odwrócenia dyskietki nie czynimy tego, lecz wciskamy przycisk FREEZE. Powoduje to zgłoszenie i obsługę przerwania NMI, a właśnie o to nam chodziło. Po RESET i przejściu do monitora widzimy:

```
$0810  LDY  #$03
$0812  STY  $0640
$0814  LDY  $03B5
$0816  STY  $03B4
```

To w zupełności wystarcza, aby zlokalizować na dyskietce podprogram JSR $0510. Jego "wyłączenie" przez wpisanie RTS w adres odpowiadający $0510, niestety nie spowodowało powstrzymania upływu energii Jona. Wcześniej, oczywiście, przywróciliśmy oryginalny stan bajtów w modyfikowanych sektorach, co najłatwiej można osiągnąć przez powtórne skopiowanie str. 0 dyskietki. Gdy już wypowiedziałem kilka niecenzuralnych wyrazów, nagle uświadomiłem sobie, że coś tu jest nie tak jak było. Różnica "rzuca się" w ucho, gra zamilkła. Ponieważ utracie energii towarzyszył dość niemiły dźwięk pomyślałem, że jest to szansa na odszukanie podprogramu "zarządzającego" energią.

W tym celu należało przebadać obszary programu, w których występuje JSR $0510, najwyraźniej odpowiadający za efekty akustyczne. Wymagało to mrówczej pracy i trwało bardzo długo, ale po prostu zawziąłem się. Albo ja ich (programistę i jego program), albo oni mnie! Systematycznie badając podprogramy, trafiłem wreszcie na JSR $2B33. Jego "wyłączenie" powoduje bardzo szybka utratę energii zaraz po wejściu do 2. pomieszczenia. Wreszcie mamy więc jakiś punkt zaczepienia, chociaż we wspomnianym podprogramie nie widać śladu jakiejkolwiek konstrukcji typu "licznik".

Zwróciłem uwagę na sporo rozkazów skoków warunkowych, związanych z adresem $2B88. Stopniowo, idąc "od dołu", zastępowałem wszystkie rozkazy warunkowe rozkazem skoku bezwarunkowego JMP $2B88, nie przejmując się tym, że niszczy to jeden z bajtów programu. Był to strzał w 10. Umieszczenie rozkazu JMP $2B88 pod adresem $2B5C daje nam pełny komfort gry. Energii nie ubywa i dodatkowo możemy zabijać "obcych". Przyjemność powiązania JSR $2B33 ze znikającymi 16. grupami bajtów o wartości $60, 30, 18, 30, 60 umieszczonych w pamięci począwszy od adresu $7CC1, a oznaczających znaki – pozostawiam najambitniejszym i najbardziej żądnym wiedzy "włamywaczom". Uprzedzam jednak, że nie jest to sprawa łatwa.

Tym zaś, którym nie wystarczają możliwości uzupełniania amunicji, jakie oferuje program, proponuję odszukanie "wiecznej" amunicji. Podpowiem, że ponieważ ubywa jej po wciśnięciu "fire", musimy odnaleźć podprogram odczytujący stan tego przycisku, a następnie odszukać miejsce, w którym jest on używany do sprawdzenia, czy amunicja jest zużywana. Zainteresowani powinni wiedzieć, że mikroprocesor 6510 komunikuje się z joystickami, wiosełkami i klawiaturą za pośrednictwem uniwersalnych portów wejścia-wyjścia układu CIA-1 (Complex Interface Adapter 1). Do odczytu informacji z joysticka nr 2 używany jest port A, czyli rejestr $DC00. Stan 4. bitu w tym rejestrze określa, czy przycisk "fire" jest wciśnięty. Ta informacja wystarcza do odszukania "wiecznej" amunicji, ale nie jest to sprawa prosta, gdyż liczba podprogramów wołanych przez podprogramy, które są wołane przez podprogramy, które itd. – rośnie lawinowo. Ale jeśli ktoś chce strzelać bez opamiętania, to niech się trochę potrudzi. Zatrzymanie upływu czasu w grze jest łatwe i możliwe, ale zupełnie zbędne. Ponadto pozbawia ono gracza wielu efektów, które czynią grę atrakcyjniejszą.

Gra bardzo wciąga, a jej ukończenie pomimo posiadania nielimitowanej energii wcale nie jest łatwe. Uważam ją za jedną z lepszych gier przygodowo-zręcznościowych na C64.

INDIANA JONES

and the Temple of Doom

Z punktu widzenia "włamywacza" gra ta jest przykładem, że nie zawsze wszystko układa się zgodnie z naszymi pragnieniami. Odnaleziony bez problemu metodą Commando "podejrzany" rozkaz DEC $9FFF faktycznie jest licznikiem błędów, jednakże jego 5. krotna zamiana na LDA lub NOP wywołuje bardzo dziwne efekty na ekranie. Czytelnicy mogą się przekonać, że odpowiedzialny jest za to rejestr stanu, jednakże próba wprowadzenia zmian w programie celem ominięcia problemu prowadzi do gwałtownie narastających kłopotów z działaniem programu.

Tym razem musimy postąpić odwrotnie, niż przy grze "Demon Stalkers". Z 5. kolejnych lokalizacji rozkazu DEC $9FFF wybieramy i zmieniamy tylko tę, która odpowiada za licznik błędów w 1. poziomie gry.

Dzięki uzyskanej nieśmiertelności kończymy go bez trudu i po wgraniu następnego poziomu "zrzucamy" go na pustą dyskietkę jako "Final Copy". W tak utworzonej kopii lokalizujemy rozkaz DEC $9FFF i zamieniamy go na LDA $9FFF. Zmieniamy również tytuły segmentów z FC i -FC na L2 i -L2. Teraz uruchamiamy kopię, resetujemy VC1541, wkładamy dyskietkę z oryginalną grą i gramy. Po ukończeniu 2. poziomu wgra się następny, który znów "zgramy" na dyskietkę, zmieniamy DEC $9FFF na LDA $9FFF, FC i -FC na L3 i -L3 itd. aż ukończymy grę.

W następnej porcji poprawek zajmiemy się grami "Test Drive II" oraz "Staff of Kamath".

URAN

Jakże wielu przede mną chciało rozjaśnić mroki Piramidy. Legenda sprawiała, że co drugi spośród Wybranych kierował się na poszukiwanie Wiedzy. Ci, których kości rozsypały się już w proch, nie potrafili pogodzić jednak Wiedzy i Zachłanności. Ich wędrówka skończyła się ponuro, a może i nawet krwawo. Ci, którzy poszli ich śladem, musieli ustąpić Mocy. Wycofali się więc, ale nadal pożądali bogactwa. Zebrali pieniądze i znaleźli śmiałka, który pod naciskiem ustąpił. Ruszył w drogę z przysięgą, że niczego spośród tego co znajdzie, nie zatrzyma dla siebie. Gdyby wiedział co go czeka, spróbowałby może oszukać. A tak nie pozostało mu nic – nawet nadzieja ulotniła się niczym senne marzenie.

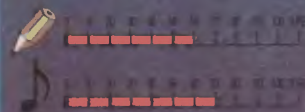
8 BIT-INFO

GORDIAN TOMB

Xample 1989

przygodowo-zręcznościowa

■ Atari XL\XE □ Spectrum
■ Commodore □ Sam Coupe
□ Amstrad



NASZA OCENA: **DOBRA**

GORDIAN TOMB



Ta legenda nie dziwi nic, a sama gra jest powszechnie znana. Może więc od razu przejdziemy do konkretów, żeby zobaczyć, jaki wywoła to efekt:

– najpierw znajdź worek na przedmioty oraz drabinę – bez nich niczego nie weźmiesz,

– przedmioty kolekcjonuj w odpowiedniej kolejności, bo inaczej... czeka Cię słodka reprymenda komputera,

– ułożenie komnat sprawia, że chodzisz po kilka razy przez te same pomieszczenia,

– limit czasu to tylko formalność,

– skok w ogień lub przepaść nie jest polecany, podobnie jak macanie macek i kuksanie kolców,

– masz dużo żyć, ale dużo jest też pająćzków, wężyków, czaszek itp,

– klawiszami 1–8 używasz przedmiotów,

– po znalezieniu diamentu idź do komnaty ze skarbcem i użyj tego cennego kamienia.

Te informacje przeznaczone są dla średnio pasożytniczych. Dla iście skrajnych przypadków, przygotowaliśmy poniższy przepis.

Idź do komnaty 35. Podnieś monetę. W pomieszczeniu 26 weź drabinę i udaj się do 10 (po drodze zabierz czarną drabinę z 35). W 10 zostanie naprawiona zniszczona drabina i będziesz mógł zejść do 17 po worek złota. Teraz szybko weź kilof z komnaty 22, którym zniszczysz głazy w 42. Możesz już iść po lampę z 43, by rozświetlić nią egipskie ciemności w 44 i 51. Z tej drugiej weź klucz i skieruj się do 40 po menażkę. Z 9 weź krzyżyk, a z 4 wytrych. Do diamentu dostaniesz się po otworzeniu niewidzialnych drzwi w komnacie 2 (kluczem). Po zagarnięciu klejnotu pędź do 14, gdzie otworzysz nim skarbiec. Wygrałeś!

Anna & Grzegorz Król

Ryszard Rogalski

Pomoc: Highlander190, Rafał Drab, Grzegorz Nawrocki, von Zdeb$ky, Janusz Noczyński, Witold Bryndza

INSIDE


Atari XL



8 BIT-INFO

INSIDE
Spektra 1990
przygodowo-zręcznościowa

Atari XL\XE — Spectrum — Commodore — Sam Coupe — Amstrad

NASZA OCENA: BARDZO DOBRA

Made in Poland



W całym mieszkaniu zgasło światło. Wyleciały korki. Spalony bezpiecznik łatwo dał się wymienić, lecz przyczyna krótkiego spięcia okazała się bardzo niemiła. Dorzynany dniem i nocą komputer w końcu padł.

Poproszony o pomoc znajomy elektronik rozkłada bezradnie ręce: proponuje odsprzedanie sprzętu na wschód. Zdesperowany włączasz lutownicę do kontaktu, bierzesz śrubokręt i kombinerki... A przecież można dużo prościej i, zapewne, skuteczniej.

Polscy fachowcy opracowali bezkonkurencyjną metodę naprawy komputera od środka (przypominasz sobie może **Chipwar**?), przy użyciu jedynie dwóch małych stateczków, poruszających się ponad płytą główną uszkodzonego komputera. Każdym z nich kieruje przy pomocy joysticka **Mechanik**, którego zadaniem jest jak najszybsze usuwanie kolejnych awarii. Konieczna jest ich gradacja, gdyż niektóre mogą być dużo groźniejsze od innych.

Po znalezieniu się wewnątrz układu (FIRE + dół) ujrzysz schemat podzespołu; z prawej strony ekranu widnieją dostępne części, z których możesz korzystać. Uszkodzone elementy migają przez około 3 sekundy, po czym przystępujesz do naprawy. Sekunduje ci czas, którego limit (999 jednostek) zwykle pozwala jednak na usunięcie wadliwych elementów i zastąpienie ich właściwymi.

Tajemnicze literki w prawym dolnym rogu dają: obliczenie liczby błędów w układzie (**T**), przypomnienie poprawnego schematu (**S**), co kosztuje jednak 100 jednostek czasu, oraz wyjście z "chipa" i pozostawienie go uszkodzonego (**X**).

Wraz z upływem czasu wieme Atari (lub Commodore) psuje się coraz bardziej. I nie ma na to żadnej rady poza morderczą walką ze złośliwością przedmiotów (scalaków) martwych. Pozostawione samym sobie spalone chipy dają znać, rwąc np. synchronizację (**ANTIC**), czy unieruchamiając statek (**PIA**). Poza tym moc, która u zdrowego komputera wynosi 2000, nieuchronnie spada. Gdy osiągnie zero, to...

Lepiej tego nie sprawdzać.

Poniżej znajdziesz mapę – przewodnik po płycie głównej Atari (podobna dla Commodore była w *"Bajtku"* 2/89 – CHIPWAR). Korzystając z niej warto wiedzieć, że **ANTIC** odpowiada za generację obrazu, **POKEY** – dźwięku, **PIA** kontroluje porty joysticków, zaś **CPU**, jak sama nazwa wskazuje, to procesor, najważniejszy układ ze wszystkich.

Losy Twojego komputera spoczywają w Twoich rękach. Od Ciebie zależy, czy kiedykolwiek jeszcze na nim zagrasz. Amerykanie mawiają w takich sytuacjach: *"Take your time!"*

Master

Pomoc: Bartosz Kalinowski



©Pegaz Ass'91

EASTERN FRONT

Program *Eastern Front*, mimo, że pamięta zapewne kreacje naszych dziadków, nadal cieszy się dużym powodzeniem – szczególnie wśród tych graczy, którzy nade wszystko lubią programy strategiczne.

Witamy na froncie wschodnim. Celem ekscentrycznej wycieczki jest wcielenie się w dowódcę wielkiej i doskonale wyposażonej armii niemieckiej i wypełnienie misji niezmiernie trudnej i jak najbardziej wykonalnej – rozniesienia Rosji w drobny mak.



Atari XL

MAPKA

Jednostki oznaczone przez duże **X** to piechota, małe kwadraty zaś to wojska pancerne, które poruszają się dużo szybciej. Barwą Twą jest kolor biały.

Kierowanym przez joystick kursorem możesz sprawdzać siłę, nazwę oraz umiejscowienie danej formacji (przyciśnięcie FIRE). Chcąc przemieścić jednostkę, należy przycisk FIRE przytrzymać trochę dłużej – ukazuje się swastyka, którą możesz poruszać w dowolnym kierunku (8 pól). Rosyjskimi jednostkami kierować nie jesteś władny, lecz możesz w podobny sposób sprawdzać ich parametry.

Przed naciśnięciem klawisza **START**, który oznacza zakończenie jednej "tury" gry, wydane wcześniej rozkazy możesz zawsze anulować – **SPACE**. Jeśli wszystko jest w porządku, komputer wykona zaordynowane przez Ciebie ruchy, a następnie przejdzie do przemieszczania własnych wojsk. Te formacje, które zetkną się podczas przemieszczania, automatycznie zaczną ze sobą walczyć. Prowadzi to do osłabienia siły jednostek, a zarazem do zdobycia pewnej liczby punktów (max. 255 w całej grze).

Na mapie terenu zaznaczone są obszary utrudniające marsz wojsk: góry, lasy, bagna i rzeki. W drodze do celu będziesz musiał w miarę możliwości je omijać – jeśli chcesz oczywiście cieszyć się zwycięstwem.

Interesują Cię następujące miasta: Leningrad (najbardziej wysunięty na północ) – 10 pkt., Sewastopol (nie zaznaczony, położony na południowej części Półwyspu Krymskiego) – 10 pkt., Stalingrad (wschodni kraniec granicy) – 10 pkt., Moskwa (na północ od Krymu) – 20 pkt. Na wschód od Krymu znajduje się "bród", gdzie Twe jednostki będą mogły przekroczyć rzekę.

Jeśli komputer uzna, że dana formacja została okrążona, a więc odcięta od zaopatrzenia, jej siła zmniejsza się o połowę.

KALENDARIUM

Znajduje się w górnej części ekranu i na początku gry wskazuje miesiąc wrzesień (September). W tym okresie Twe wojska są nieźle dysponowane i poruszają się z maksymalną szybkością siedmiu pól na otwartym terenie lub dwóch pól w górach. Możliwe są kombinacje 3+2/3+1 dla wojsk pancernych i 3+1/1+2 dla piechoty.

W październiku (october) ziemia zmienia się w wielkie morze błota. Tracisz stałe źródło zaopatrzenia a wojska "chodzą" tylko o jedno pole. Na szczęście dla Ciebie stan taki nie trwa długo i już w zimie wracają dobre warunki pogodowe (z zaopatrzeniem nadal krucho). Jednostki pancerne mogą poruszać się o pięć pól w terenie otwartym lub 3 w górach (3+1/1+2). Piechota może zrobić do trzech pól w warunkach normalnych i tylko jedno w górach.

STRATEGIA I TAKTYKA

Do piątego października musisz zdobyć jak najwięcej punktów (marsz na wschód i niszczenie rosyjskich sił). Potem przychodzi kolej na ruch komputera – myśli on dość słabo, ale ma wystarczająco dużo rezerw by zaatakować i zmiażdżyć Twe jednostki. Należy więc skoncentrować się na zapasach nieprzy-

JOE BLADE II

Jest 23.20. O tej porze na ciemnych ulicach miasta-molocha pojawiają się gangi wyrostków dewastujących, co pod kilof wejdzie. W każdym przejściu i bramie czai się śmierć.

Są wśród tego zamieszania także uczciwi obywatele, którzy po ciężkim dniu wracają z pracy do domu. Nie zawsze z pustymi rękoma... Czasem idą z kosą. W plecach.

Joe Blade II to kontynuacja Joe Blade I. Czy bardziej interesująca? – pozostawiamy to ocenie Czytelników. Labirynt, po którym szaleje Joe został w stosunku do pierwszej części drastycznie zmniejszony – ze 128 komnat pozostało 64.

Joe'm poruszasz się po całym mieście, będącym areną licznych starć i zatargów. Na każdej ulicy znajduje się liczna grupa wesołków – skaczących punków, których trzeba skutecznie wyeliminować. Jedynym sposobem jest przeskoczenie ich wszystkich po kolei i każdego z osobna. Wśród nich krążą także i uczciwi obywatele*) (16) – należy ich uratować. Traf jednak chciał, że każdy z nich proponuje Ci grę, pewien rodzaj układanki.

W pierwszej należy ustawić wszystkie kafelki w takiej kolejności, jak widać to na dole. Gra nr 2 to już wyższa szkoła lotu – cztery widoczne kafelki należy umiejętnie poprzestawiać. Gra nr 3 jest makabrycznie trudna. Z dwóch rzędów kafelków wystarczy poprzednim sposobem ustawić jeden z nich. Gra nr 4 to tylko musztarda po kisielu. Na ekranie znajduje się pięć kafelków, w tym jeden zmienia wzory niczym kameleon kolory. Należy w odpowiednim momencie "przepisać" migający kafelek na właściwe miejsce w szeregu. A na każdą grę masz tylko 60 sekund.

Na ulicach często można znaleźć zegar, który kasuje czas, oraz kosz (po znalezieniu pięciu – premia). Klucze to już inna para kaloszy, szczególnie gdy trzeba otworzyć nimi zamknięte nie wiadomo po co drzwi. Ale spoko, jak się nie będziesz za bardzo kręcił po ulicach to Ci ich nie zabraknie.

A na koniec rada: pamiętaj, że umarli nie wstają!

*) Tytuł "obywatel" nie jest zbyt adekwatny do rzeczywistości ale brzmi za to całkiem nieźle.

Roy B.Kyan

Deathlike Kuba



Atari XL



Commodore

8 BIT-INFO

JOE BLADE II

Players 1989

przygodowo-zręcznościowa

■ Atari XL\XE ■ Spectrum
■ Commodore □ Sam Coupé
□ Amstrad



NASZA OCENA :MOŻNA ZAGRAĆ

jaciela i wybić jak najwięcej jego formacji (szczególnie użyteczne są tzw. "kotły", w których możesz zamknąć 6–7 jednostek na raz). Gdy nadejdzie zima, a Ty sprawisz się dobrze, będziesz mógł ruszyć na Moskwę. Należy się spieszyć, gdyż każdego tygodnia przybywa Rosjanom 2 punkty siły ludzkiej, a Tobie co najwyżej ubywa zapału.

DOBRE RADY

– jednostki fińskie nie mogą brać czynnego udziału w grze. Jedyne do czego się przydają, to odcinanie linii zaopatrzeniowych nieprzyjaciela – ale dopiero po zdobyciu przez Ciebie Leningradu,
– jednostki stacjonarne bronią się znacznie zajadlej niż inne,
– po wycofaniu własnej formacji z walki, jej siła odradza się do maksimum. Sezon mokry jest najlepszym okresem do tego typu operacji. Staraj się mieć małą rezerwę na tyłach, do czasu rosyjskiego kontrataku; przydadzą się jako kij na zbyt silne formacje nieprzyjaciela,
– jeśli chcesz wyrównać sobie szanse gry, wciśnij **OPTION**; siła Twych jednostek zwiększy się o 50%, ale liczba punktów ulegnie analogicznej redukcji,
– gwiazdka w prawym górnym rogu ekranu informuje o posiłkach, które mają nadejść z Polski lub Rumunii.

ALF

8 BIT-INFO

EASTERN FRONT

AtariSoft 1983

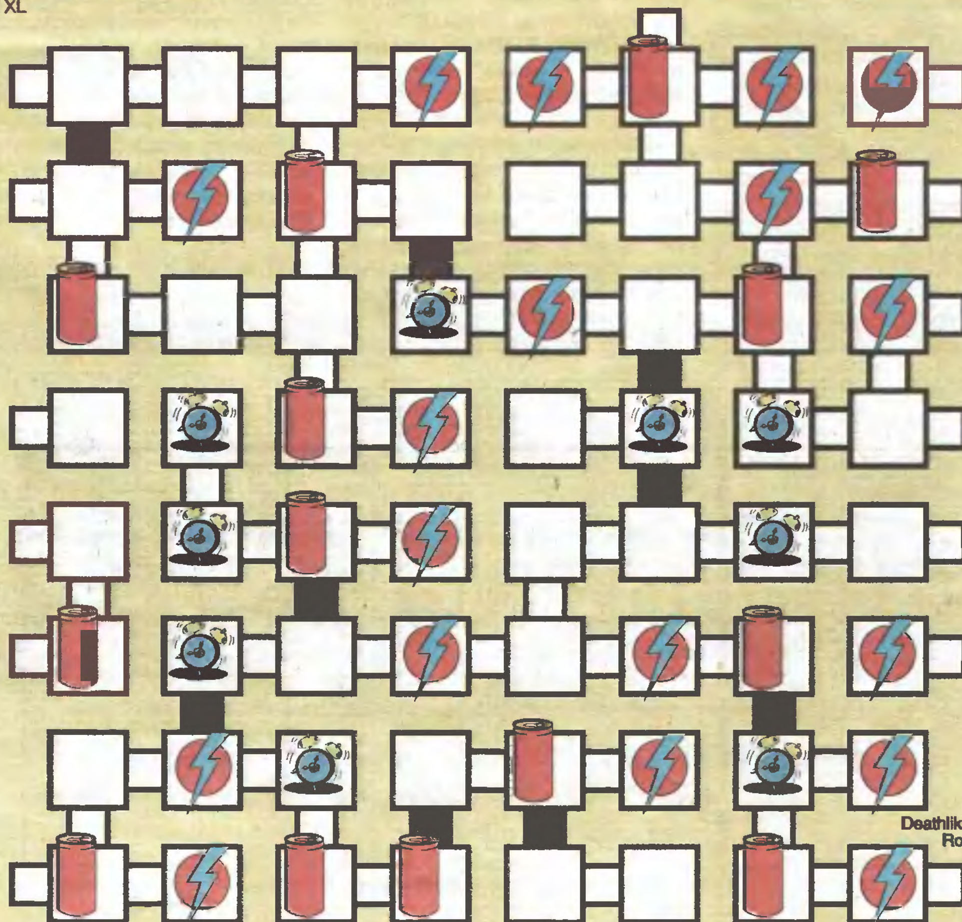
strategiczna

■ Atari XL\XE □ Spectrum
■ Commodore □ Sam Coupé
□ Amstrad





NASZA OCENA :MOŻNA ZAGRAĆ



© Pegaz Ass '91

□ Drzwi
■ Drzwi (nie zawsze otwarte)
Obywatel
Kosz czyli fajans
Zegar

Nie wiem jak to się stało, że kiepski czarownik Gimbal zapragnął zajrzeć do Księgi Czarów znajdującej się w jego pracowni. Wiedział przecież, że ten kto to zrobi, uwolni moce piekielne, które opętają ludzi i przedmioty martwe. Nie mógł się jednak powstrzymać – zajrzał. I holocaust rozszalał się po całym zamku, zamieniając go w ponury grobowiec. Słudzy Gimbala, zgodnie z przepowiednią, zostali związani ponurym zaklęciem – snuli się bez celu po komnatach.

SPELLBOUND

Na szczęście do zamku przybył Edwin, rycerz jakich mało, okryty sławą i ciężką zbroją. Szybko odnalazł mapę wszystkich pomieszczeń, podzielił na sektory i dokładnie zbadał.

W C6 pozostawił reklamówkę (**ADVERT**) i podniósł klucz teleportacyjny (**TELEPORT KEY**), który odpowiednio użył. Potem, już o własnych siłach poszedł do C7, skąd zabrał butelkę (**GLOWING BOTTLE**). Przeteleportował się, podniósł mini-platformę teleportacyjną (**TELEPORT PAD**) i skierował się do windy. Po drodze zgamął rybę (**RED HERRING**) a zostawił **TELEPORT PAD** w C5. Windą dostał się na drugie piętro, gdzie od Samsuna zabrał róg Elfów (**ELF HORN**) i poszedł z powrotem do windy.

Zostawił w niej **RED HERRING** i zjechał na poziom A. W sali A2 wydostał butelkę z płynem (**BOTTLE OF LIQUID**) a w A9 czarodziejską różdżkę (**WAND OF COMMAND**). Przeteleportował się po to, by dać i zaraz zabrać Florinowi znaleziony przed chwilą płyn. Od razu poczuł się rześko. Obudził Florina, poczłapał po **TELEPORT PAD** i zaniósł go do windy. Przywołał Florina i kazał mu zasnąć.

Zabrał się do poszukiwania Elranda, po czym zabrał mu coś, zwane **MIOLINIR**. Wrócił do windy, przywołał Thora, dał mu **MIOLINIR** i poprosił o pomoc. Thor zniszczył z wdzięczności blokadę windy, co dało Edwinowi możliwość zjechania na poziomy F i G. Przypomniał Thorowi o jedzeniu i uśpił go. Podniósł następnie **RED HERRING** i zjechał windą na poziom G. W G2 znalazł roślinę mocy (**POWER PONG PLANT**) – nie podniósł jej jednak, lecz zostawił przy niej **RED HERRING**. Wiedział, że przydadzą się jeszcze w przyszłości.

Skierował się z powrotem do windy, by w komnacie F2 podnieść tarczę (**SHIELD**), o której wiedział, że ochroni go podczas rzucania zaklęcia CANDLIUM ILLUMINATUS. W C2 znalazł ozdobną świecę (**ENGRAVED CANDLE**), z którą poszedł do A2. Rzucił wspomniane zaklęcie i świeca rozbłysła niezwykle silnym blaskiem. Zaniósł ją do C3, położył tarczę (**SHIELD**) i butelkę (**GLOWING BOTTLE**) – uwolniony został Banshee, który odtąd służył mu podpowiedziami.

Zabrał się do poszukiwania Thora, który jak się okazało, spał jeszcze w windzie. Obudził go i przypomniał o jedzeniu. Skierował się szybko do B2, gdzie przywołał darmozjada. Na jego prośbę Thor cisnął błyskawicę, od której zadrżały fundamenty zamku i co ważniejsze, zatrzęsła się zapora w D6. Pozostawił śpiącego Thorina i poszedł do E9, gdzie podniósł trąbkę (**TRUMPET**). Rozejrzał się za Elrandem, kazał mu wstać i najeść się do syta. Sam poszedł natomiast do D6 (można korzystać z teleportacji do windy, w której jest **TELEPORT PAD**).

W D6 przywołał Elranda, dał mu trąbkę (**TRUMPET**) i poprosił o pomoc. Elrand dmuchnął niczym kowalski miech i osłabiona ściana legła w gruzach. Podniósł resztki muru (**LUMP OF THE BRICKWORK**) i zaniósł do B2, gdzie ustawił jeden na drugim przed murkiem, który dotąd był dla niego za wysoki. Pojechał do F3 i stanął za basenem (**POOL OF LIQUID**). Rzucił zaklęcie ARMOURIS PHOTONICUS, dzięki czemu przejście przez B8 stało się możliwe. Zadął w róg Elfów (**ELF HORN**) i przywołał Lady Rosmar. Ponieważ nie przychodziła, odszukał ją i przypomniał o jedzeniu, a gdy to nie podziałało, wspomniał też o szczęściu. Pertraktacje odniosły skutek, wrócili więc do F3, gdzie Lady Rosmar za pomocą wręczonego jej lasera (**POCKET LASER**) wywaliła dziurę w ścianie. Z wdzięczności, Edwin posłał ją w objęcia Morfeusza.

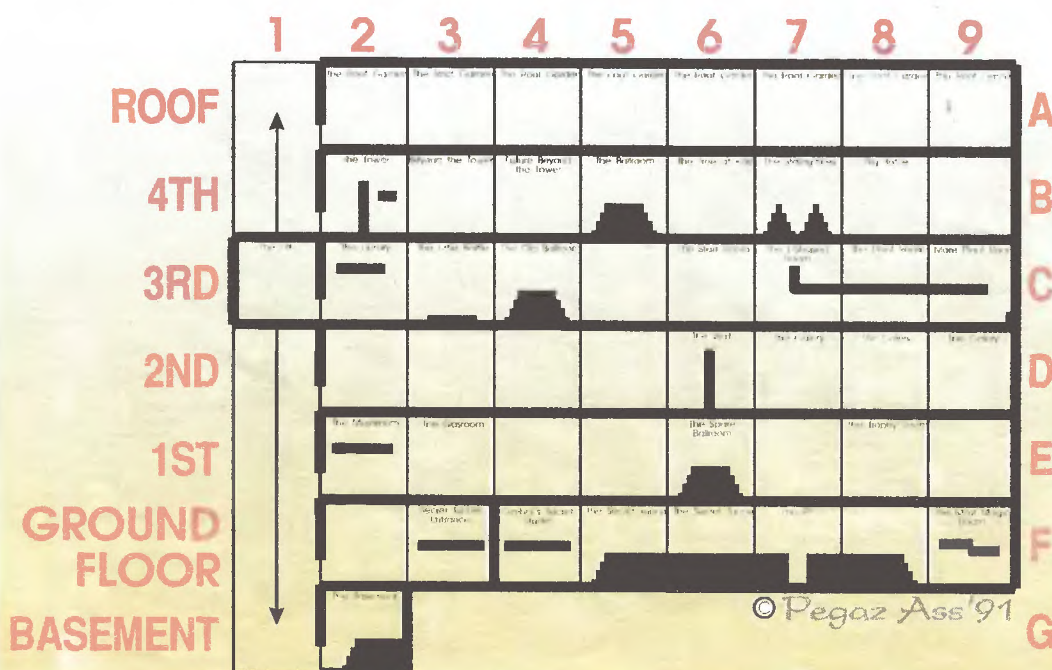
Pojechał do B2, gdzie korzystając ze zrobionego piedestału dostał się na murek. Podniósł kryształy: **RED CRYSTAL** (B2) oraz **GREEN CRYSTAL** (B5). Skierował się do B9, skąd zabrał dziryt (**JAVELIN**). Przeteleportował się skutecznie do windy, co pozwoliło mu pojechać na poziom D, by przypomnieć Samsunowi o jedzeniu i dać mu dziryt (**JAVELIN**). Kolejna teleportacja, szaleńcza podróż w windzie i Edwin był już w komnacie F7, gdzie zatrzymała go śmiertelna przepaść. Poproszony o pomoc Samsun przerzucił nad nią pomost. Edwin podniósł leżący po drugiej stronie złamany talizman (**BROKEN TALISMAN**) i skierował się do F9, gdzie zostawił oba kryształy.

Szybka teleportacja do windy ułatwiła przedostanie się do E6, skąd zabrał tubkę kleju (**TUBE OF GLUE**). Za pomocą kleju, poproszony ładnie Florin naprawił talizman (**BROKEN TALISMAN**) – ale nie wcześniej, niż dostał sztabkę złota (**GOLD BAR**) z poziomu D. Z D8 zabrał pierścień (**WHITE GOLD RING**) oraz niebieski kryształ (**BLUE CRYSTAL**).

Chcąc nie chcąc, musiał Edwin powrócić do niebezpiecznej przepaści w F7. W F9 zostawił niebieski kryształ (**BLUE CRYSTAL**), przywołał pierwszą lepszą postać oraz niezwykle potrzebnego Orica – ponieważ nie chciał on przybyć, Edwin użył zaklęcia PROJECT PHYSICAL BODY (daje je **MAGIC TALISMAN + BLUE CRYSTAL**), dzięki czemu wlazł w jego skórę. Namawiając go raz do snu, raz do jedzenia, zyskał jego przychylność. Użył ponownie zaklęcia PROJECT... i wrócił do F9. Przywołał Orica i dał mu kryształową kulę zabraną z windy (**CRYSTAL BALL**). Za pomocą pierścienia (**WHITE GOLD RING**) rzucił zaklęcie, które uwolniło częściowo Gimbala. Reszty dokonały rzucane kolejno kolorowe kryształy.

W zamku pozostało jeszcze kilka pozytywnych postaci i Edwin zabrał się kolejno do ich uwalniania. Każda musiała znaleźć się z powrotem we własnym świecie...

Opisy nadesłali: Marcin Bednarz, Tomasz Dobosz, Tomasz Górski, Jacek Kalinowski, Rajmund Klama, Adam Rybusiewicz, Piotr Staroń, Marek Zygmanowski.



8 BIT-INFO

SPELLBOUND
Mastertronic 1986
przygodowa

- ■ Atari XL\XE ■ Spectrum
- ■ Commodore □ Sam Coupe
- ■ Amstrad

NASZA OCENA: **DOBRA**

NEW YORK CITY THE BIG APPLE

Soboty są na *State Farm-ach*[*)] pracujące; pewnej niedzieli więc, wyrwałeś się ze swego zaścianka na ekskursję do Nowego Yorku. Jeździsz po mieście z rozdziawionymi ustami: "*Uo Jezusicku, jescem takiej chałupy nie widzioł! Wyzse to kiej stodoła sołtysa!*". Hałas uliczny, klaksony, korki, wypadki samochodowe. Z miejsca czujesz się lekko przytłoczony. A przecież wszystko dopiero przed Tobą.

To, co chciałbyś poszerzając swoje horyzonty, zwiedzić – punkty hadlowo-usługowe – sprawiają wrażenie, jakby były obsługiwane przez jednego pracownika: żadne dwa nie bywają naraz czynne. Użycie FIRE powoduje wyświetlenie na górze ekranu nazwy tego, który jest aktualnie otwarty. Ich rozmieszczenie jest losowe, nie istnieje więc możliwość zrobienia precyzyjnej mapy. Jedynie położenie ZOO, parkingu, metra i stacji benzynowej jest niezmienne. Twój problem polega na tym, że wszystkie 12 obiektów musisz "obskoczyć" w ciągu jednego dnia.

POST OFFICE – najpierw korespondencja do rodziny. Unikając psa (nie lubi wsiurów) bierzesz list, pozwalasz go ostemplować, po drabinie dostajesz się do skrzynki. Udało się wrzucić? No to jeszcze jeden na wypadek, gdyby ten miał zaginąć. Nigdy nic nie wiadomo.

AUTOMAT – taki sobie mechaniczny sprzedawca syntetycznych hamburgerów. By zapchać nimi żołądek (do jedzenia się nie nadają) musisz zakupić aż (!) dziesięć. Ale co to? Hamburger się rusza i złapać go niełatwo. Może się zdarzyć, że głodny żebrak będzie pierwszy. Liczy się więc tylko refleks!

CC, CH, ES, GT, UN, WT – sześciokrotnie jedno i to samo, aż do opróżnienia żołądka. Dostać się na górę, zabrać klucz oraz wyjść. Za każdym razem coraz trudniej.

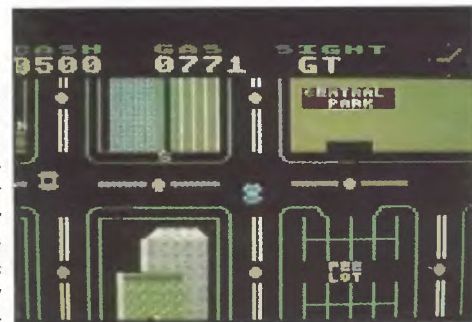
CENTRAL PARK – same krzaki. Teren kontrolowany przez ich rezydentów. Któryś z nich wypuścił owce z ZOO. Musisz odizolować je od siebie (ruch z wciśniętym FIRE) a następnie unieruchomić (FIRE w okienku na górze). Nie zbliżaj się do futrzaków, bo kopią.

MART – jak sama nazwa wskazuje, to po prostu MART. Na pierwszy rzut oka nie ma tu chyba klamek. Będzie świetnie. Podnieś dziwne *cóś*, leżące u Twoich stóp, wystrzegając się ruchomych ścian (są pod napięciem) oraz niezrównoważonych facetów. Przenieś to w jasny róg planszy. Powtórzyć cztery razy.

SUBWAY – na Twoim miejscu nie wchodziłbym tam. Pierwszy przejazd metrem jest darmowy, za drugim razem musisz wziąć zagadkowe *cóś* z dołu ekranu i czekać z nim w miejscu oznaczonym strzałką. Pitagoras też nie znalazłby w tym sensu.

BANK – tu jest najprzyjemniej. Co prawda trafiłeś akurat na jakąś zadymę, ale wszystko jest pod kontrolą. Po dotarciu do okienka, napychasz kieszeń papierkami z prezydentem (nie elektrykiem). Stan Twojego konta wynosi 4000$.





Atari XL

Tyle program obowiązkowy. Układ dowolny obejmuje stację benzynową (**GAS & GARAGE**), płatny parking (**PARKING LOT**) – na który Twój nieprawidłowo zaparkowany wehikuł zostaje odholowany, oraz szpital (**HOSPITAL**) – w którym znajdziesz się po wypadku.

Tyle na razie. Wiem więcej, ale nie powiem. Spróbuj samodzielnie odkryć jakie niebezpieczeństwa kryje w sobie duży buldożer krążący po ulicach miasta, czy też niewinnie wyglądająca studzienka (nie mylić ze studentką). Pomocny w boju bywa słownik angielsko-polski. A kiedy wreszcie, choć to niemożliwe, uda Ci się, King-Kong zleci na... buzię, a Ty będziesz mógł odwiedzić Urząd Miasta i Gminy **NY** (oni mówią na to **The City Hall**) i zabrać stamtąd złoty klucz do bram miasta.

Master

PS. Jeżeli będziesz cierpliwie czekał pod drogowskazem **New York City**, to kiedy wyczerpie Ci się paliwo, może być ciekawie...

*) *State Farm* = PGR

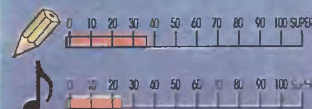
8 BIT-INFO

NEW YORK CITY

Americana Software 1986

zręcznościowo-platformowa

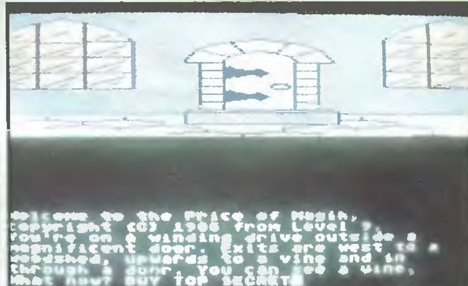
■ Atari XL\XE □ Spectrum □ Commodore □ Sam Coupé □ Amstrad

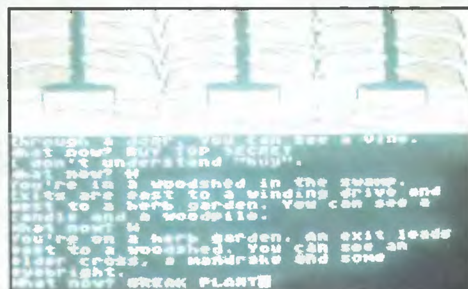


NASZA OCENA : **MOŻNA ZAGRAĆ**

PRICE OF MAGIK

Atari XL





A wygląda to nieciekawie. Stoisz przed wejściem do wielkiego, raczej wymarłego domostwa. Czeka Cię długa i męcząca droga, na której końcu spotkasz wiekowego Myglara – maga jakich mało. W drodze i poza nią przydadzą Ci się rozmaite przedmioty, bronie oraz oczywiście czary (choć nie wiesz, ile Ci przyjdzie zapłacić za ich używanie). Każdy z 18 czarów wymaga zdobycia czegoś odpowiedniego.

Czar **SPY** (w postaci świeczki – CANDLE) znajduje się w szopie (WOODSHED). Najpierw należy spalić stos drzewa, w wyniku czego otrzymujesz popiół (ASHES) niezbędny do zaklęcia **ZAP**. Teraz gasisz świeczkę, by się nie wypaliła. Czar **SPY** jest wyjątkowy – można go rzucać bez odpowiedniego przedmiotu.

Stary krzyż (ELDER CROSS) to podstawa czaru **DET**. Krucyfiks znajdziesz w ogrodzie (HERB GARDEN). W tym obszarze odszukaj też pierścień z diamentem, którego użyjesz do poćwiartowania lustra na strychu (EAST ATTIC). W efekcie posiądziesz małe lustro (LITTLE MIRROR), a w istocie czar **ZEN**. Gdy przebijesz się do alkowy (wcześniej nie było to w Twej mocy) określanej jako RECESS, znajdziesz pryzmat (PRISM). Zaklęcie **XAM** nie jest odtąd dla Ciebie tajemnicą.

Piętro niżej, w ogrodzie dachowym (ROOF GARDEN) rośnie ziele waleriany (VALERIAN PLANT), polecane do czaru **FIX**. Na tym samym piętrze, w dębowym korytarzu (OAK PANELLED CORRIDOR) odsuwamy boazerię przy pomocy komendy: **push panel.** Wkradamy się do magazynu i bez nerwów ciągniemy za dźwignię. Wielki miecz wymyka się spod kontroli podłogi i niknie gdzieś niżej. Szybkim krokiem udajemy się na jego poszukiwanie...

Masz już czym kosić głowy, więc pora znaleźć coś do sprzątania. Udaj się w miejsce startu a po drodze, ze schowka (BROOM CUPBOARD) wydobądź miotłę – BROOM, która jest ni mniej, ni więcej zaklęciem o nazwie **FLY**. Czujnie zakradnij się do westybulu (ENTRANCE HALL) i wejdź w posiadanie czaru **DOW** w przedmiocie wahadła (PENDULUM).

W miejscu startu przetnij winorośl przy biernej pomocy miecza – masz już kij (STAFF), którym będziesz rzucał... czar **HYP**. Dalej weź w garść znalezionego w dzwonnicy nietoperza i udaj się z nim do mglistego korytarza (MISTY CORRIDOR). Tam rzuć rozkaz: **cast hyp at bat.** Nietoperz spełni wtedy Twoje wysublimowane życzenie: **ask bat to take wheel** (koło daje czar **DED**).

Po tylu przeżyciach decydujesz się na chwilę wytchnienia w bibliotece (LIBRARY). Przypadek sprawia, że wchodzisz nosem na Księgę Czarów (GROMOIRE), w której wnętrzu zawarta jest kolejna sekwencja – zwana **MAD**. W sanktuarium (INNER SANCTUM) odszukanie soczewki (FELDSPAR LENS) procentuje wiedzą co do czaru **SEE**.

W podziemiach, w ślepym zaułku (DARK DEAD END) spadnie Ci na łepetynę topór (AXE), który po raz ostatni w życiu nie wyrządzi nikomu krzywdy. Teraz przyda się on zarówno do walki jak i do zaklęcia **KIL**. Golem chętnie odda Ci kolczugę (SILVER MAIL) dającą czar **FIN** – jeśli otrzyma coś zastępczego do narzucenia na swe kości.

Kamienny cherubin (STONE CHERUB) także jest do ogrania – i to jego własną bronią. Wystarczy użyć czaru **BOM**, by uciekł gubiąc trąbkę (TRUMPET) i własne myśli.

Jeśli uda Ci się przejść bramę, to na plecy wskoczy Ci małpa. Zaprowadź ją do ciemnego magazynu (COLD STORE) a sama zrezygnuje ze swego głupiego pomysłu; po czasie zależnym od liczby IQ okaże się, że zostawiła kryształową kulę (CRYSTAL BALL) – kolejne zaklęcie o nazwie **ESP** stanie się zrozumiałe.

W pobliskim kamiennym pokoju (ROCK WALLED ROOM) rzuć **BOM** na obraz, który zachowa się teleportacyjnie. Odszukaj piedestał (CORVED PEDESTAL), na którym odkryjesz niebieskie pudełko (BLUE BOX) – czar **IBM**.

W ciemnym pokoju (DARK ROOM) wystarczy zakląć **BOM**, a znajdujący się tam obraz oraz pazur należą do Ciebie. Jest to zarazem ostatni czar o dźwięcznej nazwie **SAN** (dobrze, że nie auto...).

Na koniec kilka słów tak sobie. Większość czarów używamy przy pomocy sekwencji **cast +** nazwa czaru **+ at +** cel. Wyjątkiem są zaklęcia **ZEN** i **DED**, które pracują bez podania miejsca przeznaczenia. Czar **ESP** ma natomiast postać **cast +** kierunek (**w, n, e, s, up, down, inside, outside**). Życzę wam więc dużo rzucania, i gdy nie da się już inaczej, fajnego *mitingu* z Myglarem – choć to "ciałkiem" niemożliwe.

Skeletor

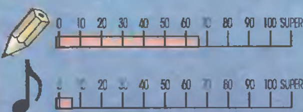
8 BIT-INFO

PRICE OF MAGIK

Level 9 1985

przygodowo-tekstowa

■ Atari XL\XE ☐ Spectrum
☐ Commodore ☐ Sam Coupé
■ Amstrad



NASZA OCENA: DOBRA

THEATRE EUROPE

Po kolejnych aktach agresji ze stron skłóconych mocarstw, nie było już miejsca na rokowania pokojowe. Dowódcy Układu Warszawskiego i NATO wydali rozkazy swoim wojskom. Zajęły one pozycje na niepisanej linii frontu. Czekają już tylko na decydujący sygnał do ataku...

CHWILA WSTĘPU

Po załadowaniu gry, opowiadasz się po jednej ze stron: **N** – NATO, **W** – Układ Warszawski. Dalej ustawiasz poziom gry **1-3**, gdzie **3** jest najtrudniejszy. Na końcu klawiszem **A** ustawiasz tzw. "ekran akcji", czyli bezpośredni podgląd częstych przecież starć wojskowych; **N** – wyłącza tę opcję.

Ekran zostaje podzielony – główny jego obszar zajmie mapa Europy. Na górze pojawi się **TEXT LINE**, która wyświetla informacje ważne dla gracza. Wcielmy się w rolę dowódcy NATO – na początku gry widnieje w niej napis NATO MOVEMENT PHASE – faza ruchu NATO. Później ujrzymy tam *memo* DEFCON 5, który definiuje czas do wykonania ataku nuklearnego (DEFCON 1 – atak). Prostokąt **DAY** podaje kolejny dzień wojny. Pole raportów **REPORT BOX** serwuje nam informacje o jednostce i jej sile. Symbole jednostek są następujące: **puste pole** (czarny) – ląd, **puste pole** (niebiesko-zielony) – woda, **zacieniony** (brązowy) – góry, **linie** (szary) – granica, **krzyż (?)** – stolice państw, **koło** (niebieski) – korpus NATO, **koło** (czerwony) – UW, **koło** (żółty) – korpus neutralny.

PORUSZANIE

Umieść kursor na jednostce NATO i wciśnij FIRE. Kursor zmieni kolor na zielony i można go przesuwać tylko w ograniczonym zakresie – zależnym od możliwości danej jednostki. Pamiętaj, że dana jednostka nie może wykonać w jednej turze dwóch ruchów; nic nie dadzą też próby zmuszenia jej do marszu przez jezioro lub morze (w górach ruszają się dużo wolniej). Skieruj kursor na punkt docelowy i wciśnij FIRE. Kursor stanie się biały a w środku oznaczenia jednostki pojawi się czarna kropka.

Radziecki oddział powietrzno-desantowy (**1st Airborne Army**) może zostać jednorazowo przerzucony na terytorium zajęte przez NATO. Ponadto zespół amfibii (**1st Amphibious Army**) ma możliwość wykonania desantu w dowolnym punkcie wybrzeża; nie warto jednak próbować przejścia nim przez cieśniny duńskie. Żadna inna jednostka nie może opuścić obszaru lądu.

W taki sposób można przesunąć dowolną liczbę jednostek. Gdy wykonasz już wszystkie potrzebne ruchy wciśnij **SPACE**, aby wyjść z fazy ruchu i przejść do opcji ataku.

W linii tekstowej pojawi się napis: NATO ATTACK PHASE. Aby zaatakować, należy zaznaczyć kursorem własną jednostkę oraz korpus przeciwnika (w granicach zasięgu). W jednej fazie możesz daną jednostką zaatakować tylko raz. Możliwy jest jednoczesny atak kilkoma formacjami na jeden wrogi oddział. Zwiększa to znacznie szanse zniszczenia wroga, Z fazy ataku wychodzisz przez **SPACE**.

EKRAN AKCJI

Dostępny jest on tylko wtedy, gdy wcisnąłeś **A** podczas początkowej konfiguracji gry. Jeśli nie, widzisz po prostu na mapie migotające jednostki związane walką. Niektóre z nich zostaną prawdopodobnie zniszczone, inne wycofają się. Ogólnie, nie masz żadnego wpływu na rozwój sytuacji.

Wybierasz więc obszar bitwy (SELECT BATTLE) przez najechanie kursorem na jedną z jednostek. Twoje siły poruszają się w poprzek dolnej części ekranu; nieprzyjaciel znajduje się na horyzoncie, często zupełnie niewidoczny. Twoim zadaniem jest wsparcie własnych sił skutecznym ogniem artyleryjskim. Ma być on przede wszystkim celny a nie liczny, dlatego, że w fazie odbudowy (REBUILD PHASE) będziesz miał spore kłopoty.

FAZA ODBUDOWY

Wszystkie jednostki (ARM) na mapie zmienią się w numerki, które symbolizują ich siłę. W linii tekstowej widzisz liczbę dysponowanych posiłków – możesz przekazać je dowolnemu korpusowi. W tym celu ustaw kursor na tej jednostce i wciśnij FIRE. Gdy wykorzystasz już wszystko co posiadasz, w linii tekstowej pojawi się napis: ...ARM.0. Naciśnij **SPACE** i przejdź do opcji odbudowy jednostek powietrznych (AIR).

Przebiega ona na identycznej zasadzie – posiłki umieszczone są w kolumnie TAC AIR; mogą one być przydzielone jedynie siłom powietrznym. Wiadomym klawiszem przechodzisz do opcji zaopatrzenia (SUP), która jest ostatnią szansą pozbycia się swoich "nadwyżek", gdyż posiłki nie mogą być "przechowywane" i tracisz je, jeśli nie zostaną wprowadzone. Żadna jednostka nie może mieć wartości ARM, AIR lub SUP większej niż 9. Klawiszem **SPACE** przechodzisz do następnej fazy.

FAZA POWIETRZNA

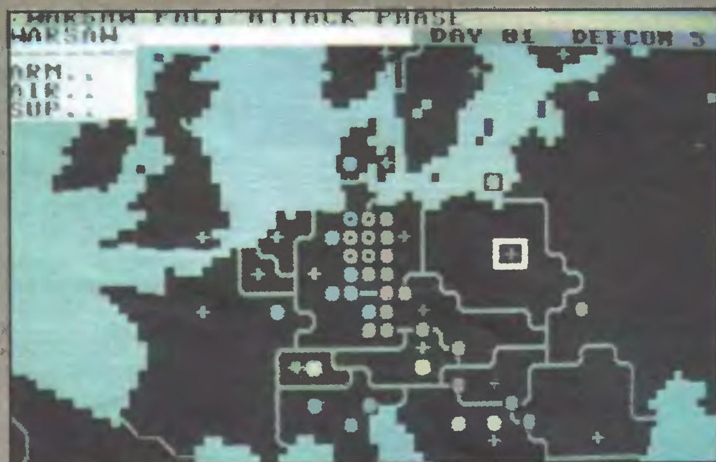
Jednostki powietrzne mogą być wyznaczanie do różnych misji a także przesuwane do/z obwodów. Przebywanie w rezerwie nie powoduje straty czy osłabienia sił powietrznych. Ilość i siła znajdujących się w odstawce, podawana jest w prawym górnym rogu ekranu. Napis AIR POWER symbolizuje siłę jednostek biorących udział w ataku.

Są cztery misje, które musisz bezwzględnie znać.

AIR SUPERIORITY – jednostki starają się przejąć kontrolę nad polem bitwy, atakując nieprzyjacielskie samoloty i wykonując loty patrolowe. Jest to najważniejsza misja, gdyż ma wielki wpływ na wynik pozostałych. Jeśli zakończy się sukcesem, Twoje jednostki lądowe będą miały mniejsze straty w innych misjach.

COUNTER AIR – atak na nieprzyjacielskie lotniska. Jest to dość odważna próba zniszczenia sił przeciwnika na ziemi a nie w powietrzu. Sukces może ponieść w kampanii opisanej wyżej.

INTERDICTION – rajd na zaopatrzenie i szlaki komunikacyjne wroga: drogi, mosty, tunele itp. Efektem



Commodore


Atari XL



jej jest opóźnienie przybycia nieprzyjacielskich posiłków.

RECONNAISSANCE – im więcej jednostek będzie brało udział w tej misji, tym szczegółowsze informacje o wrogich formacjach będziesz posiadał. Gdy raporty o nieprzyjacielu staną się rzadsze, znaczy to, że duży procent Twych sił uległ zniszczeniu.

Kolejne scenariusze to tzw. misje specjalne. Mogą być ominięte przez naciśnięcie N; na pierwszym poziomie gry z reguły nie występują.

STRATEGIC CHEMICAL LAUNCH – od razu żądają od Ciebie kodu zabezpieczenia (NUCLEAR AUTHORISATION CODE) – brzmi on *MIDNIGHT SUN*. Prawidłowy kod promuje Cię do nuklearnej misji bojowej (NUCLEAR FIRE MISSION), na którą składa się kilka mniejszych scenariuszy:
Standby – opuszczenie fazy bez ataku.
Single Strategic Launch – atak nuklearny na pojedyńczy cel, przy użyciu radaru. Przesuń kursor na wybrany cel i wciśnij FIRE. Jeśli przeciwnik odpowie atakiem, jego pocisk zostanie wskazany, a droga do celu wyznaczona.
Fire-Plan Warm Puppy – wystrzelenie dużej części rakiet na różne cele. Reakcja nieprzyjaciela może być nawet ekstremalna i skończyć grę łańcuchowo. Na wyższych poziomach gry, wypada włączyć system obrony (REFLEX SYSTEM).

DLA ZAAWANSOWANYCH

Na poziomie drugim i trzecim istnieje kilka dodatkowych możliwości prowadzenia gry. Przykładem może być wymiana jednostek (**EXCHANGE MOVE**), gdzie po wskazaniu dwóch formacji następuje szybka zamiana (i już szpak dziobie...).

ATAK CHEMICZNY – w fazie ruchu w linii tekstowej pojawi się napis: ENTER CHEMICAL RELEASE CODE OR PRESS N. Aby Twoje wojska atakowały również przy pomocy broni chemicznej (dużo większa skuteczność), wciśnij N.

ASSAULT BREAKER – specjalna misja powietrzna używana do atakowania nieprzyjacielskich jednostek naziemnych. Warunkiem jest, by liczba formacji (AIR) użytych do pogromu była większa niż 9. Przed fazą ataku (ATTACK PHASE) w linii tekstowej zostanie wyświetlony napis: SELECT ASSAULT BREAKER TARGET. Umieść kursor na wrogiej jednostce, a atak nastąpi.

DEEP STRIKE – atak na dowództwo nieprzyjaciela. Może zatrzymać nieprzyjacielską misję ASSAULT BREAKER lub też opóźnić przybycie wrogich posiłków. Możliwa odpowiedź nuklearna przeciwnika.

IRON SNAKE – rajd na linię kolejową nieprzyjaciela; skutkiem jest wolniejszy przypływ posiłków.

REFLEX SYSTEM – system szybkiego reagowania. Po wykryciu wrogiego ataku, następuje natychmiastowa riposta z zachowaniem zakresu broni użytej przez przeciwnika. Minusem tej opcji jest to, że nie można rozpoznać, czy atak nieprzyjaciela jest chemiczny czy nuklearny.

NA ZAKOŃCZENIE

Na obszarach objętych mapą znajduje się około 6.5 miliona ludzi w armiach NATO i UW. NATO posiada 84 dywizje (w sumie 59 ARM), UW – 173 (100 ARM). Obie strony posiadają dodatkowo po 13 dywizji znajdujących się poza mapą. Pakt NATO dysponuje 9000 samolotów oraz zapasem w Kanadzie w wysokości 1900 sztuk. Układ Warszawski ma ich tylko 7000 sztuk + 750 na terenie ZSRR.

Główne uderzenia wykonuje się przy pomocy samolotów i broni przenoszonej w pociskach rakietowych. Nie wolno zapominać jednak, że posiada się piechotę czy czołgi, które pozostawione samym sobie zginą pod bombami przeciwnika. Artyleria czy broń chemiczna zwiększają liczbę możliwości rozstrzygnięcia konfliktu na swoją korzyść, choć jednocześnie dają nam niezbity dowód, że Trzecia Wojna Światowa będzie zarazem ostatnią.

Master & ALF

Suplement - str. 19.

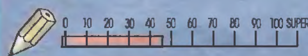
Atari XL

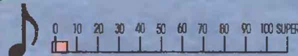


8 BIT-INFO

THEATRE EUROPE
SSI 1986
strategiczna

☐Atari XL\XE ☐Spectrum
☐Commodore ☐Sam Coupé
☐Amstrad





NASZA OCENA: MOŻNA ZAGRAĆ

PRINCE OF PERSIA


IBM PC

W co ty znowu tłuczesz? Ciągle siedzisz przy komputerze, zamiast pójść ze mną na jakiś film. Obejrzałabym nawet bajkę dla dzieci. Mogłabym chociaż na troszkę wcielić się w rolę księżniczki, o względy której walczą rycerze, a ona czeka w niepewności na to, jak się potoczą jej dalsze losy i czy zwycięży młody piękny książę, czy też będzie zmuszona spędzić swoją młodość u boku jakiegoś obrzydliwego tyrana, który podstępem lub siłą zmusi ją do tego.

– Chcesz być księżniczką – wcale nie musimy wychodzić z domu. Siądź przy mnie i podziwiaj, z jakimi przeszkodami przyjdzie mi walczyć, abyś nie musiała być żoną okrutnego Jaffara, który pod nieobecność Twego ojca zaczął rządzić Persją. Jeśli Cię poślubi, jego władza będzie absolutna. Ja zaś jestem Twoim chłopakiem, księciem, którego Jaffar wtrącił do lochów. Jeśli w ciągu godziny nie uda mi się wydostać i pokonać tyrana, będziesz musiała go poślubić albo stracisz życie.

– Pewnie tylko muzyczka jest jedyną zaletą tej gry, na razie punkt za tło dźwiękowe.

– Wstrzymaj się z oceną i obserwuj co robię, przecież od tego zależy Twoje życie.

...I tak zaczęła się moja przygoda z Prince-em. Bez interwencji wytrzymałam 2 levele. Ale nie mogłam biernie obserwować nieprawdziwej przecież akcji, która toczyła się na ekranie peceta. Zdążyłam za to podejrzeć, jak się uruchamia grę – wystarczy znaleźć plik prince.exe i wcisnąć ENTER.

Gdy zostałam sama w domu, od razu siadłam do komputera. Po chwili głośniki rozbrzmiały uroczą orientalną muzyką. Śmiało zaczęłam przemierzać kazamaty perskiego zamku.

Jednak okazało się, że to wcale nie takie proste – tyle korytarzy. Gdzie mam iść? Która droga zaprowadzi mnie do zwycięstwa i oczywiście do Księżniczki? Trzeba się spieszyć – czasu niewiele – ruszam.

Przygotowane przez Jaffara zasadzki są tak zdradzieckie, jak przebiegły sam czarownik. Ostrza, na które można się nadziać, gdy się za szybko biegnie. Tylko jak nie biec szybko, jeśli tylko w ten sposób można pokonać zarywające się podłogi? Pracujące rytmicznie "szczęki", które ze zwinnego Księcia czynią dwie martwe części... Butelki z ożywczym płynem, które mogą jednak zawierać truciznę. Kraty, opadające po stąpnięciu na niewłaściwy fragment podłogi.

Musiałam biegać, robić zajęcze susy, wspinać się i ostrożnie schodzić. Każdy level był trudną, zapierającą dech eskapadą. Co tu więcej pisać – zagrajcie sami, bo słowa nic nie dodadzą. Udało mi się w końcu uratować Księżniczkę, ale za pomocą paru sztuczek. Ale to, jak latać, zmartwychwstawać, przechodzić przez ściany itp., podam dopiero w następnym numerze.

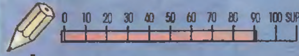
Martyna

Od redakcji: Producentem mapy (następne strony), jest Borek, któremu wyrażamy uznanie. Mapa jest bardzo zmniejszona, ale jeszcze czytelna; był to jedyny sposób, by nie zająć nieprawdopodobnych ilości miejsca na jedną grę. Dlatego również levele nie są ustawione po kolei, ale są ponumerowane, by można je było odszukać.
Na zdjęciu powyżej: Bogini Minerwa biegnąc na otwarcie igrzysk zimowych w Albertville zatrzymała się na chwilę, oddając cześć odpoczywającemu zawodnikowi letniej olimpiady w konkurencji podziemny bieg przełajowy.

8/16BIT-INFO

PRINCE OF PERSIA
Broderbund 1990
przygodowo-zręcznościowa

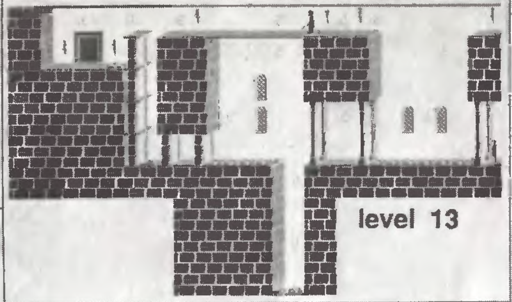
☐Atari XL\XE ☐Amiga
☐Commodore ☐IBM PC
☐Amstrad ☐Herc.\CGA
☐Spectrum ☐EGA\VGA
☐Sam Coupé ☐S.Blast.\AdLib
☐Atari ST



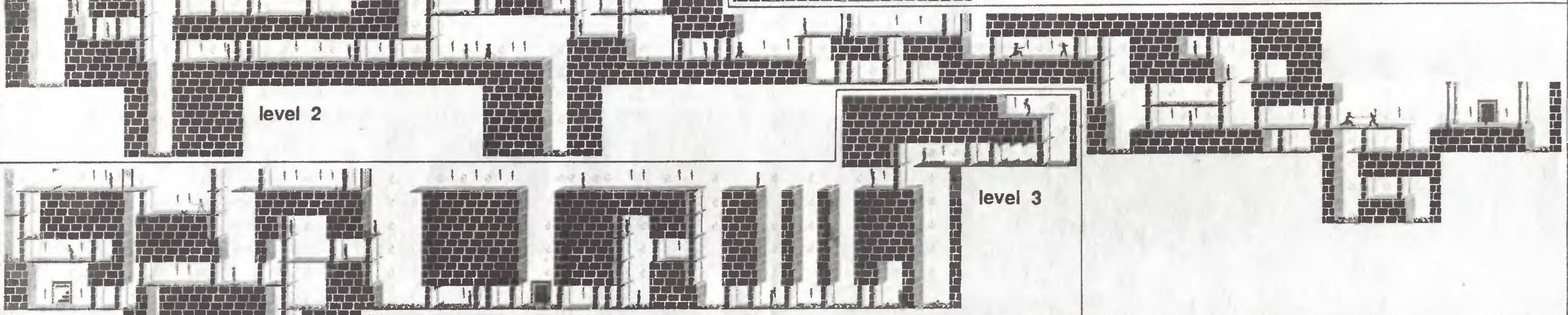


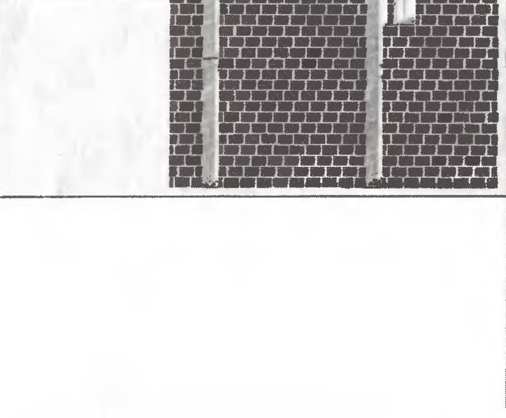
NASZA OCENA: BARDZO DOBRA

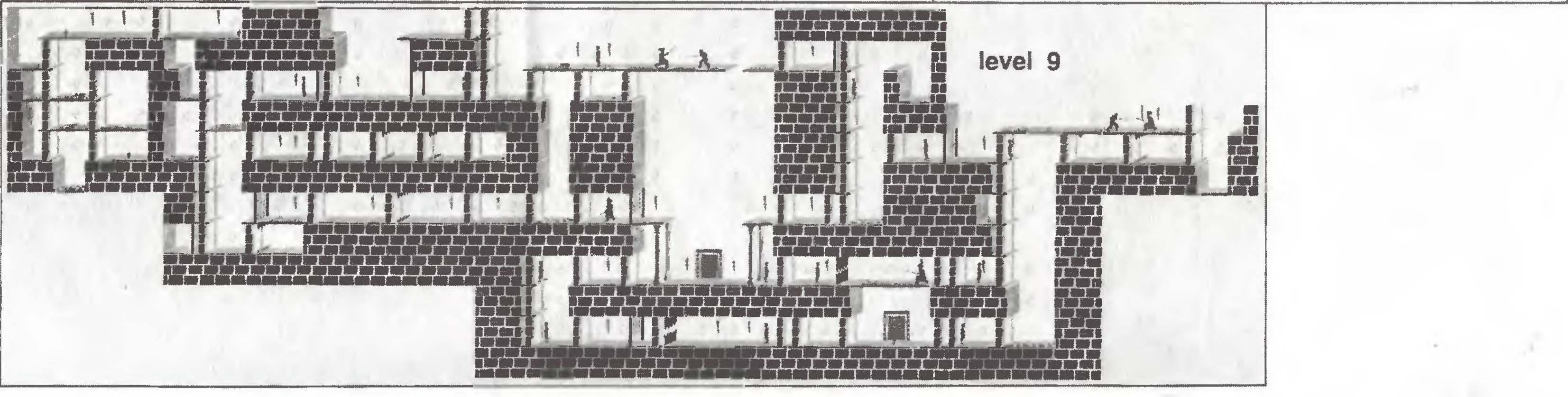

level 1

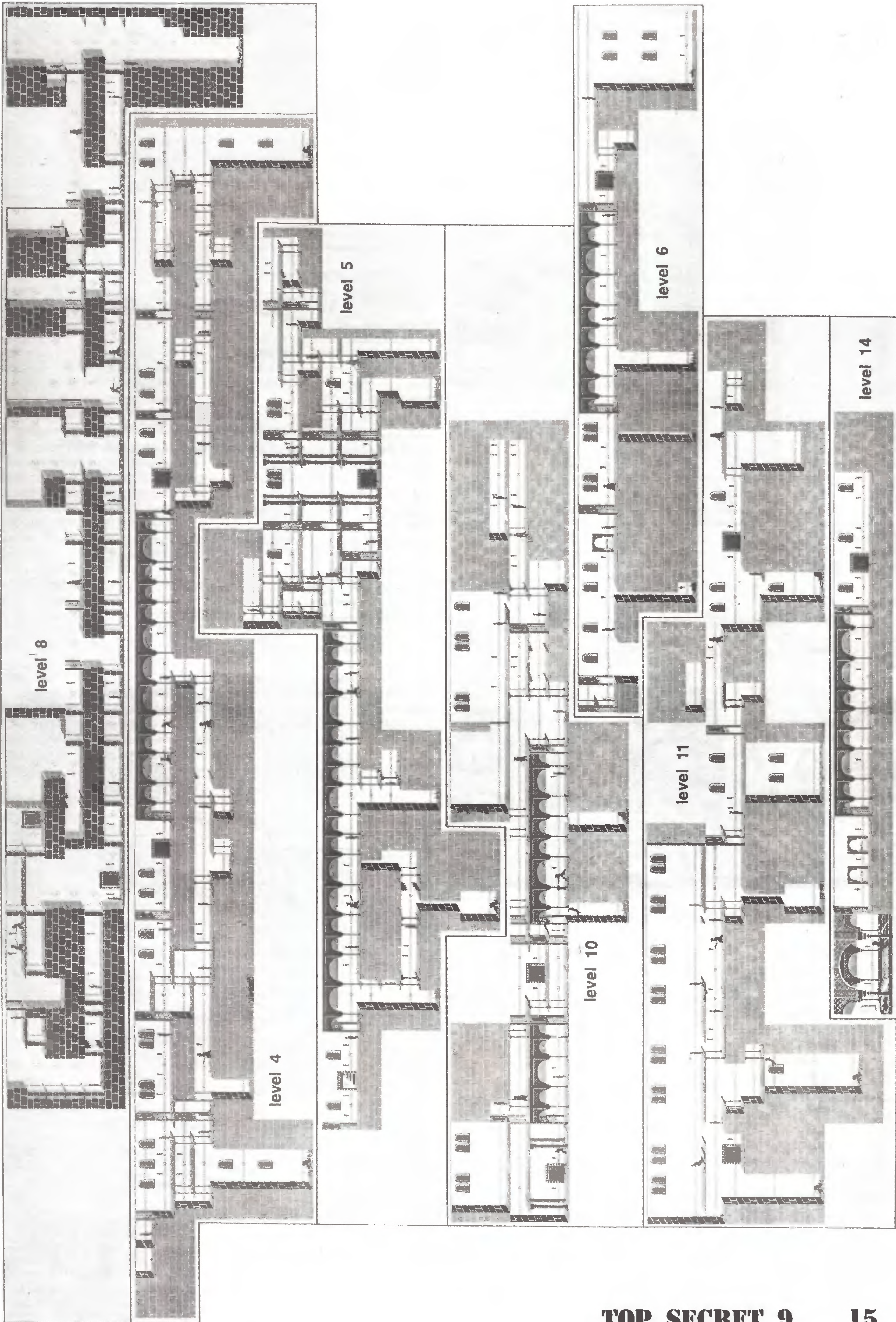

level 13

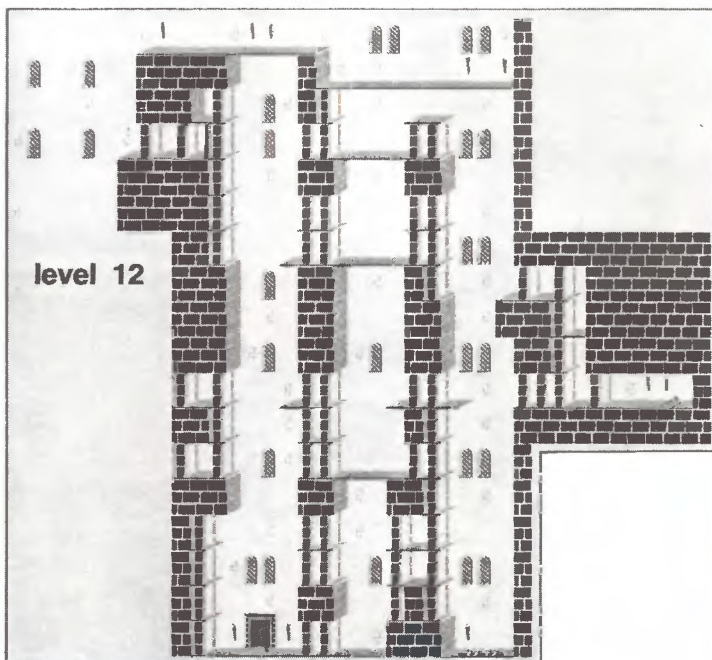

level 7

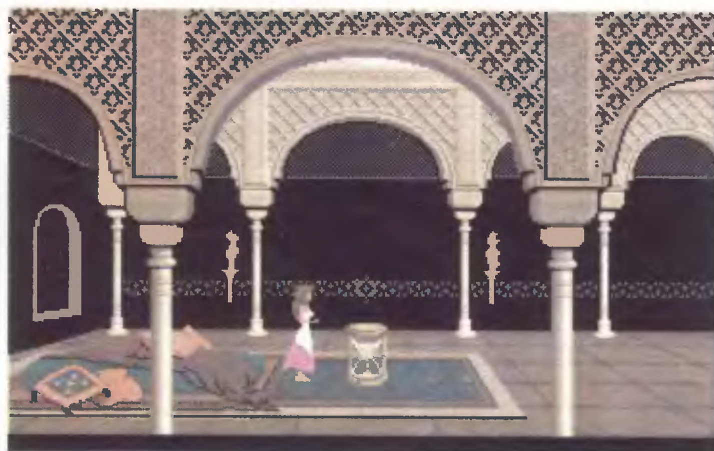

level 2
level 3




level 9


level 8
level 4
level 5
level 10
level 6
level 11
level 14





IBM PC

THEATRE EUROPE – uzupełnienie

Jednostki NATO	ARM	AIR	SUP
Danish I Corps	2	1	1
Dutch I Corps	3	1	1
Belgium I Corps	3	2	2
British I Corps	4	2	3
West German I Corps	7	3	3
West German II Corps	7	3	3
West German III Corps	5	2	3
U.S. V Corps	9	4	5
U.S. VII Corps	8	4	5
French I Corps	3	2	3
French II Corps	2	1	2
Italian II Corps	2	1	1
Italian IV Corps	1	1	1
Italian V Corps	3	1	2
Jednostki neutralne	**ARM**	**AIR**	**SUP**
Swiss Army	2	2	1
Austrian Army	2	1	1
Yougoslovian I Corps	2	1	1
Yougoslovian II Corps	2	0	1



A-10 THUNDERBOLT II to z pewnością jeden z najbardziej charakterystycznych samolotów bojowych U.S. AIR FORCE; stworzony w celu spełniania określonej roli – wspierania wojsk naziemnych, prezentuje się zarówno pod względem konstrukcji, jak i swoich możliwości.

Potrzeba posiadania specjalistycznego samolotu szturmowego przez lotnictwo amerykańskie, to jeden z wielu wniosków wyciągniętych z doświadczeń wojny wietnamskiej.

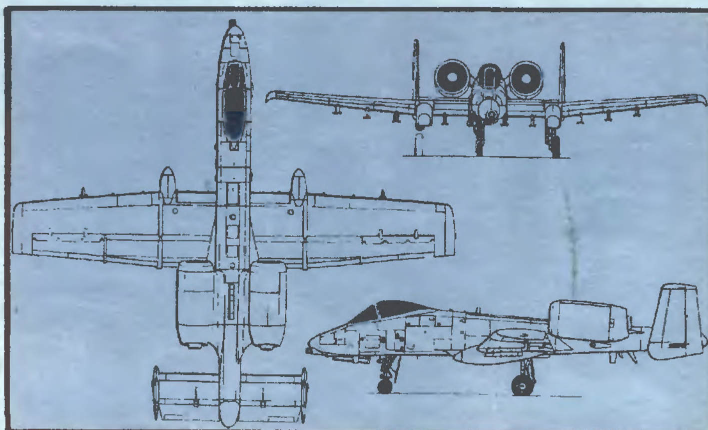
Ogólne założenia samolotu A-X (Attack-Experimental) zostały sformułowane w roku 1970 następująco:

1. Zdolność do przenoszenia uzbrojenia skutecznego dla zwalczania celów naziemnych, a zwłaszcza broni pancernej;
2. Zdolność do przenoszenia dużej masy uzbrojenia, a ponadto urządzeń radioelektronicznych;
3. Wystarczający zasięg i możliwość korzystania z lotnisk polowych;
4. Bardzo dobra zdolność manewrowania na niskim pułapie przy małych i średnich prędkościach;
5. Właściwości STOL (krótki start i lądowanie);
6. Krótki czas i duża łatwość obsługi naziemnej;
7. Duża odporność na intensywny ogień przeciwlotniczy i ataki samolotów myśliwskich nieprzyjaciela.

Wydaje się interesujące, że początkowo zakładano zastosowanie silników turbośmigłowych jako najwłaściwszego napędu dla samolotu o przedstawionej charakterystyce.

W maju 1970 do konkursu przystąpiło 12 firm, jednak właściwe prace projektowe podjęło już tylko 6. Spośród nich wyłoniono firmy Fairchild-Republic i Northrop, których konstrukcje – YA 10 i YA 9 miały konkurować ze sobą już podczas prób w locie. Trwały one do końca 1972 i przyniosły zwycięstwo YA 10. Zademonstrował on swoją przewagę nad YA 9 pod względem łatwości obsługi naziemnej, większej masy podwieszanego uzbrojenia, a także walorów ekonomicznych – miał być konstrukcją łatwą do wdrożenia do produkcji seryjnej oraz tanią (1400 tys. dolarów sztuka).

W marcu 1973 zawarto kontrakt z zakładami Fairchild na budowę 10 samolotów serii przedprodukcyjnej. Dalsza realizacja programu i zastosowanie samolotu stanęło jednak pod znakiem zapytania. Kongres USA zakwestionował konieczność posiadania nowego typu samolotu o przeznaczeniu podobnym do pozostającego na uzbrojeniu star-



DANE TECHNICZNO-TAKTYCZNE

Rozpiętość – 17.53 m
Długość – 16.25 m
Wysokość – 4.47 m
Pow. płata – 47.01 m^2
Masa własna – 9771 kg
– z uzbrojeniem podst. – 14.438 kg
– startowa maks. – 22680 kg
Prędkość maks – 834 km/h
Prędkość max z uzbr. – ok. 700 km/h

Wznoszenie (masa 14438 kg) – 30.4 m/s
Długość startu:
– masa 22680 kg – 1220 m
– masa 14865 kg – 442 m
Długość lądowania:
masa 22680 kg – 610 m
masa 11865 kg – 396 m
Bojowy promień działania – 1000 km
Zasięg max do przebazowania – 3949 km

A-10 THUNDERBOLT II



szego już A7D. Wskazywano, że rzeczywista zdolność nowej konstrukcji do przetrwania na polu walki jest nieznana, a ponadto zamówiony został już nowoczesny śmigłowiec wsparcia (AH-64 APACHE). Zgadzano się jednak, aby przeprowadzić próby porównawcze samolotów A7D i YA-10, i w ten sposób dać szansę YA-10 na wykazanie swojej przewagi. Wiosną 1974 przeprawadzono symulowane ataki na cele naziemne w bazie lotniczej McDonnel w Kansas.

Użyty prototyp nie miał jeszcze zainstalowanego działka 30 mm, nie był przystosowany do przenoszenia pocisków MAVERICK, lecz mimo to wykazał się większą skutecznością rażenia.

Samolot A-10 jest konstrukcją jednomiejscową; okazał się tak prosty w pilotażu, że zbędne okazało się stosowanie wersji dwumiejscowej (chociaż jeden taki prototyp został zbudowany).Widoczność z kabiny pilota A-10 jest doskonała we wszystkich kierunkach; kabina jest opancerzona za pomocą blach ze stopu tytanowego, odpornych na przebicie pocisku kal. do 23 mm. Dużemu prawdopodobieństwu przetrwania służy również nietypowe rozmieszczenie silników – wysoko w tylnej części kadłuba, w takiej pozycji, aby skrzydła samolotu zasłaniały je od ognia przeciwlotniczego z ziemi, rażącego samolot pod kątem typowym dla sytuacji ataku na cele naziemne.

Dzięki temu, że silniki obudowane są w pewnej odległości od siebie, mniejsza jest możliwość uszkodzenia jednego z nich na skutek awarii drugiego. Ponadto, ponieważ znajdują się w znacznej odległości od ziemi, są mniej narażone na uszkodzenie wskutek zassania obcych ciał, co stanowiło by poważny problem w przypadku użytkowania lotnisk polowych. Dlatego też mogą one pozostawać na wolnych obrotach podczas uzupełniania paliwa i uzbrajania.

A-10 jest dolnopłatem o dużej rozpiętości, przez co łączy w sobie wymagane walory aerodynamiczne (zwrotność), jak i zdolność podwieszania dużej ilości uzbrojenia na 11 pylonach.

Podstawowym uzbrojeniem A-10, obok pocisków AGM 65 MAVERICK, jest działko przeciwpancerne GAU-8 AVENGER kal. 30 mm, zainstalowane pod kabiną pilota. Działko z łożem, napędem, urządzeniem sterującym i pełnym zapasem amunicji przeciwpancernej ma masę 1900 kg! Silniki hydrauliczne napędzają 7 luf – szybkostrzelność działka wynosi 2100 lub 4200 pocisków na minutę. Zastosowanie znajdują 3 rodzaje amunicji – przeciwpancerno-zapalająca, odłamkowo-zapalająca i ćwiczebna. Pociski przeciwpancerno-zapalające posiadają głowice z zubożonego uranu o dużej masie właściwej. Energia kinetyczna takiego pocisku pozwala na przebicie każdego współczesnego pancerza. A-10 za pomocą swojego GAU-8 wytwarza więc prawdziwy strumień niszczącej energii.

Wyposażenie radioelektroniczne składa się z projektora HUD, laserowego systemu oznaczania celów PAVE PENNY, systemu sterowania uzbrojeniem, urządzeń identyfikacyjnych, systemu nawigacyjnego bezwładnościowego i radiowego, radiokompasu, systemu lądowania bez widoczności, wskaźnika położenia przestrzennego, radaru z systemem ostrzegawczym, fotokamery i 3 radiostacji.

Uzbrojenie podwieszone może być na trzech węzłach podkadłubowych i ośmiu podskrzydłowych, według przedstawionych poniżej schematów, w zależności od rodzaju zadania bojowego.

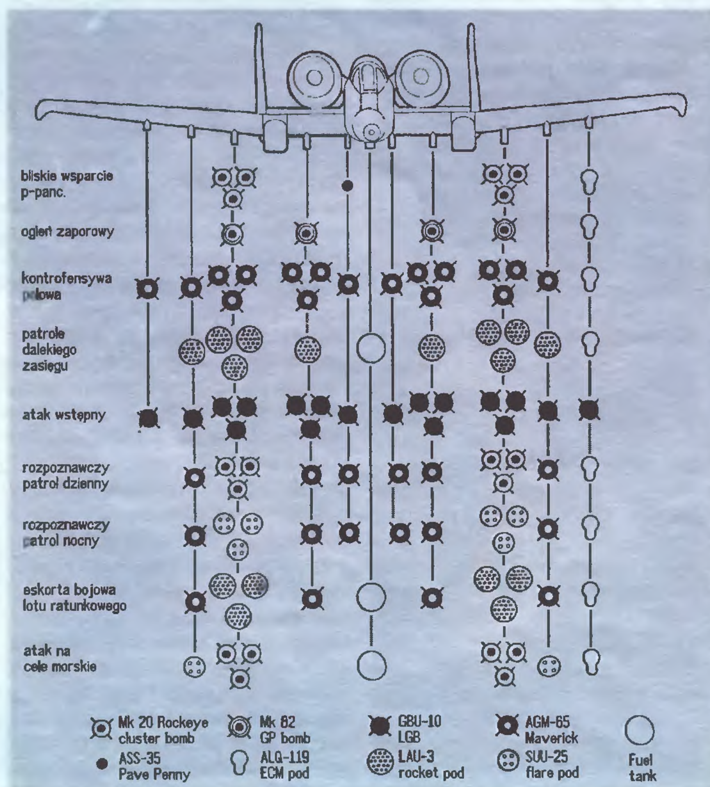
Dużo uwagi poświęcono opracowaniu właściwego sposobu malowania maskującego. Zmieniono pierwotne założenie, zgodnie z którym samolot miał być przede wszystkim trudny do obserwowania z ziemi (tak jak wszystkie samoloty myśliwskie, malowane różnymi odcieniami szarości), na kamuflaż chroniący przed wykryciem przez samoloty myśliwskie przeciwnika. Używany jest więc schemat określany jako European One, składający się z barw: ciemnozielonej, oliwkowozielonej i ciemnoszarej na wszystkich powierzchniach (także dolnych). Podobnie malowany jest samolot F-15 E.

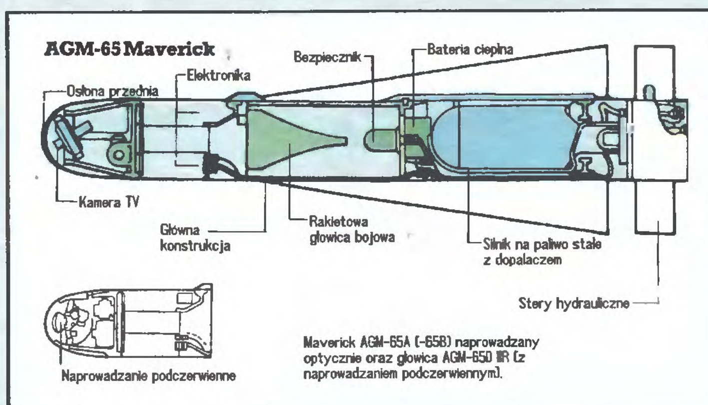
A-10 stworzony został z myślą o zastosowaniu zwłaszcza na europejskim polu walki, gdzie miał stanowić antidotum dla ogromnej przewagi liczebnej radzieckich sił pancernych. Amerykańskie Siły Powietrzne w Europie (USAFE) pierwsze A-10 otrzymały w 1979 r.

Z okazji dostarczenia 100 egzemplarza samolotu A-10 3 kwietnia 1984 nadano mu oficjalną nazwę THUNDERBOLT II, w nawiązaniu od doskonałego samolotu myśliwsko-bombowego z II Wojny Światowej REPUBLIC P-47 THUNDERBOLT. Jednak mimo tak uzasadnionych i chlubnych konotacji nazwa nie przyjęła się, a samolot uzyskał mniej wdzięczne imię WARTHOG (dzika świnia?), którym ochrzcił go personel USAF, prawdopodobnie chwaląc tak finezyjną sylwetkę A-10 (wg mnie wygląda jak suszarka do włosów – *Pegaz*).

W marcu 1984 wyprodukowano ostatni egzemplarz A-10. Łączna produkcja wyniosła 715 sztuk - wszystkie przeznaczone dla USAF.

Andreas Kissel





A6 M-65 MAVERICK – pocisk klasy powietrze-ziemia, z telewizyjnym, podczerwiennym lub laserowym układem naprowadzania. Po odpaleniu pocisk kontynuuje lot do celu, korygując tor wg obrazu, który odbiera głowica samonaprowadzająca. Pilot nie musi śledzić lotu pocisku i może atakować następny cel.

Masa całkowita – 210 kg
Masa głowicy – 135 kg
Długość – 2.49 m
Średnica – 0.30 m
Rozpiętość – 0.71 m
Prędkość – 2250 km/h
Zasięg – 25 km

A-10 TANK KILLER

IBM PC









"Warthog" (dzika świnia) – bo tak nazywają piloci A-10 Thunderbolt II – jest samolotem bliskiego wsparcia, co oznacza, że strategia latania jest tu zupełnie inna, aniżeli np. dla F-15. Jeśli zamierzasz polatać dłużej niż minutę i przeżyć coś bardziej efektownego niż zestrzelenie (własne) powinieneś się trzymać jak najbliżej ziemi. Zanim przejdę do omawiania taktyki, miła niespodzianka. Firma Dynamix wydała już drugą wersję programu "A-10 Tank Killer", opatrzoną numerem 1.5. Nowe wydanie symulatora ma znacznie większą liczbę misji (21) i pozwala na wybór jednego z trzech teatrów wojennych. Fakt, że program ten powstawał w czasie wojny w Zatoce, zaowocował siedmioma misjami przeciw bazom Irackim i osławionym rakietom SCUD.

PILOTAŻ

W zasadzie jest prosty. Aby wystartować należy dodać gazu i tak długo ciągnąć joystick do siebie, aż samolot uniesie się w powietrze. Lądowanie nie jest już wymagane – wystarczy wcisnąć klawisz ESC i wybrać **RETURN TO BASE** (powrót do bazy). Opcja ta pojawia się zresztą sama zaraz po wykonaniu zadań należących do danej misji.

Warto zwrócić uwagę, że komputerowy model A-10 bardzo szybko i ostro reaguje na stery. Nie dotyczy to niestety wersji dla Amigi, gdzie reakcja na ruchy drążkiem jest niezwykle wolna.

Ponieważ A-10 jest samolotem przeznaczonym do lotów na małych wysokościach, pilot powinien zwracać szczególną uwagę na wysokościomierz. Jest to szczególnie ważne podczas ataku!

W trakcie przechwytywania celu staraj się wprowadzać poprawki kursowe za pomocą steru kierunku. Czasami położenie samolotu w zakręt może spowodować utratę jedynej okazji do wykonania misji.

Kabina A-10 jest jednomiejscowa, stąd też wszelkie sprawy związane z utrzymaniem "prosiaczka" w powietrzu programiści zwalili na Twojego "komputerowego" przyjaciela. To właśnie on zajmuje się chowaniem podwozia, steruje klapami itp. Do Ciebie należy nawigacja i likwidacja każdego napotkanego przeciwnika.

TAKTYKA

Tank Killer pozwala Ci na wykonanie dowolnie wybranej misji z opcją "nieśmiertelności" i "niewyczerpanych" zapasów amunicji. W tym celu wybierz najpierw teatr działań wojennych, a następnie **FLY ONE MISSION** i samą misję. Gdy na ekranie pojawi się pytanie o warunki w jakich zadanie ma być wykonane ustaw w odpowiednich okienkach: **INVINCIBLE A-10** i **UNLIMITED AMMUNITION**.

Radę tę dedykuję także niecierpliwym – rozpoczęcie kariery pilota A-10 kończy się znacznie szybciej niżby to wynikało z prostoty sterowania samolotem. Każdy niezamierzony kontakt z ziemią, błąd w nawigacji, czy nawet milimetrowe naruszenie obszaru w którym działa obrona przeciwnika powoduje nad wyraz niemiły kontakt z rakietami SAM, przed którymi uciec jest BARDZO trudno. Gwałtowne manewry, mające zgubić goniącą Cię śmierć, owocują natychmiast spadkiem wysokości, tak więc o wypadek tutaj naprawdę łatwo. Nie łudź się, że szybka reakcja sterów pozwoli Ci uniknąć katastrofy.

Twoim najgorszym przeciwnikiem będą ZAWSZE rakiety samosterujące SAM wystrzeliwane z ruchomych wyrzutni i pojazdów gąsiennicowych. Na mapie widać wyraźnie pole rażenia każdej z nich (czerwone koła). Jedynym sposobem na uniknięcie przedwczesnego wykrycia jest lot na bardzo niewielkiej wysokości. Gdy zostaniesz wykryty, pamiętaj o flarach (Flare) i paskach folii (Chaff). Od ścigającej Cię rakiety możesz również uwolnić się nagłym ukryciem za górą, gwałtowną zmianą kierunku lotu czy szybkim wywrotem. Jeśli tylko możesz, unikaj i omijaj z daleka obszary objęte zasięgiem pocisków SAM. Obserwuj również wskaźnik radaru ostrzegawczego – czerwona kropka to wyrzutnia SAM, niebieska – zagrożenie z powietrza, a biała – ścigający Cię pocisk. Jeśli punkt mruga, oznacza to, że udało Ci się skutecznie go zakłócić i "zmylić".

A-10 jest samolotem bardzo wytrzymałym na uszkodzenia – w rzeczywistych warunkach jest on w stanie kontynuować lot nawet po utracie połowy skrzydła. Silnie opancerzona kabina i specjalne mocowanie silników (a także ich moc) gwarantują szanse przeżycia nawet po dostaniu się w silny ostrzał nieprzyjaciela. Zawsze pamiętaj jednak o kontrolowaniu wysokości i lataniu na możliwie najniższych pułapach.

Pojazdy gąsiennicowe, czołgi, transportery i ciężarówki nie stanowią żadnego zagrożenia jeśli nie towarzyszą im helikoptery, samoloty lub wyrzutnie rakiet SAM. Co do helikopterów (Mi-24 Hind), to mogą one ugryźć, lecz z reguły nie są zbyt szkodliwe; doświadczony pilot jest je w stanie zestrzelić za pomocą działka. Mig-27 stanowi już znacznie



Amiga



Podwieszanie Mavericka

większe niebezpieczeństwo i powinieneś mieć go ZAWSZE PRZED SOBĄ, a nigdy na ogonie. Do Twoich atutów w takim spotkaniu należy niski pułap i niewielka prędkość A-10 – lot rasowym myśliwcem na małej wysokości i z niewielką prędkością w górzystym terenie jest prawie samobójstwem. Za wszelką cenę unikaj jednak walki na większej wysokości, gdzie wróg ma nad Tobą BEZWZGLĘDNĄ przewagę. I jeszcze jedno – działko może Mig-a uszkodzić, lecz zestrzelić go tą bronią jest już BARDZO trudno.

ATAK

Przed startem wciśnij klawisz **M** – na ekranie pojawi się mapa. Wciskaj tak długo klawisze kursora lub przesuń go myszką, aż nałoży się on na wybrany przez Ciebie cel (kolor czerwony to pozycje nieprzyjaciela). Jeśli obraz na mapie jest niejasny ze względu na wyświetlanie zasięgów działania wyrzutni pocisków SAM, wciśnij klawisz **R**.

Po powrocie do kabiny zobaczysz pod podziałką kursu wskaźnik (^). Wykonaj zakręt w taki sposób, aby znalazł się on dokładnie na środku podziałki kursowej – w ten sposób naprowadzasz samolot na wybrany na mapie cel. Ewentualnych poprawek kursu dokonuj sterem kierunku. Co jakiś czas sprawdzaj swoją pozycję na mapie.

Przed rozpoczęciem podejścia do celu (mniej więcej 8–9 km) zmniejsz szybkość (klawisz **4** lub **5**). Kontroluj przez cały czas wysokość, podnosząc w razie czego dziób samolotu w górę. Staraj się utrzymać 0 na wskaźniku VVI.

Cel pojawia się zwykle dość niespodzianie – przed Tobą i na ekranie z prawej strony pilota. Koniecznie sprawdź, czy aby na pewno jest to przeciwnik (czerwony = nieprzyjaciel, biały = swój). Odległość do celu jest podawana w METRACH!

Odpalenie pocisku lub bomby jest możliwe dopiero w momencie, gdy na ekranie pojawi się prostokąt obramowujący cel i napis LOCK oznaczający zablokowanie głowicy bojowej pocisku lub bomby na wskazanym celu. Jedynie działko nie podlega tym regułom.

Natychmiast po ataku zwiększ szybkość i nabierz wysokości. Jeżeli znaczek (^) nie zniknął z ekranu, oznacza to, że cel został trafiony lecz nie jest zniszczony do końca (np. pozostał jeden czołg z całego plutonu). Nigdy nie zostawiaj żadnych celów "na potem", nawet jeśli będzie to jeden pojazd – taka taktyka bardzo się w tej grze mści.

W trakcie walki na ekranie ukazują się również nadsyłane do Ciebie drogą radiową depesze. Po wciśnięciu klawisza **D** możesz zapoznać się z ich treścią. Warto jednak co jakiś czas sprawdzać nadesłane informacje i mapę, tym bardziej, że w kilku misjach dowodzi Tobą facet z czołgu.

MISSION ACCOMPLISHED!

Gdy na ekranie ukaże się komunikat, że wszystkie zadania zostały wykonane, możesz albo powrócić do bazy i rozpocząć następną misję, albo wyruszyć na "własne" polowanie. Mapa jako taka nie podaje zwykle lokalizacji wszystkich celów przeciwnika i chętny zawsze coś tam dla siebie znajdzie. Jeśli jednak jesteś nerwowo wykończony, wybierz po prostu **RETURN TO BASE**, a błyskawiczne lądowanie wykona za Ciebie komputer. Bardziej ambitym polecam lądowanie we własnym wykonaniu – jest ono wyjątkowo łatwe i proste – zmniejsz prędkość i wysokość, wyceluj dziób w pas i siadaj. Podwozie, klapy i cała reszta to biznes komputera.

Sidewinder

UZBROJENIE A–10

Do Twojej dyspozycji stoi kilka typów rakiet i pocisków najnowszej generacji. Jeśli chcesz dowiedzieć się o nich czegoś więcej, sięgnij do TS 6 – "F-19 uzbrojenie".

1. AGM-65D IIR *Maverick* **(MAV)**, przeciw wszelkim pojazdom opancerzonym i czołgom.

2. PAVEWAY II Mk 84 **(LGB)**, do niszczenia takich struktur jak mosty, bunkry, hangary, budynki i inne instalacje naziemne.

3. HONEYWELL Mk20 II *Rockeye* **(ROC)**, szczególnie przydatna do niszczenia konwojów, grup pojazdów opancerzonych, wyrzutni SAM – nawet pojazdów pancernych jeśli ktoś ma dobrze wyrobione oko.

4. Matra DURANDAL **(DUR)**, do niszczenia dróg startowych i nawierzchni lotnisk.

5. AIM 9L *Sidewinder* **(SID)**, do niszczenia wszystkiego co lata (także "własnych" A-10).

6. Działko 30mm *Avenger*. Siłe ognia tej broni nie oprze się żaden czołg czy pojazd opancerzony, nie wyłączając helikopterów i Migów. Czasami pewniejsze od pocisków typu *Maverick* czy *Rockeye* II.

MISJE W EUROPIE ŚRODKOWEJ

TRAINING. Sprawdzian jaki przechodzi każdy pilot po przeniesieniu się do jednostki bojowej. Nie znaczy to wcale, że jest on łatwy.

THE CITY. Zniszcz ruchome stanowisko dowodzenia oraz budynek Atrium. Uwaga na wyrzutnie SAM! Podchodź od strony rzeki.

BRIDGE BUSTING. Zablokuj przeważające siły nieprzyjaciela niszcząc dwa mosty i osłaniając z powietrza broniące je oddziały. Spiesz się!

MOTHER HEN. Utoruj drogę czterem plutonom czołgów niszcząc skierowane przeciw nim pojazdy przeciwnika. Uwaga na południowy wschód!

WING MAN. Zastąp F–16 i zniszcz lotnisko wraz ze stacjonującymi tam Migami 27 oraz strzegące je stacje radarowe przeciwnika. Przyjrzyj się uważnie ukształtowaniu terenu przed startem.

TANK KILLER. Wróg ucieka po przegraniu dużej bitwy pancernej. Twoje zadanie: zniszczyć jak najwięcej pojazdów pancernych.

SAM SLAM. Tym razem wróg naciera i zagraża Twojej bazie głów-



nej. Brak jednak informacji wywiadowczych o pozycjach przeciwnika...

Misje tylko w wersji 1.5 programu:

HOG HEAVEN. Duży konwój pancerny jest pozbawiony osłony przeciwlotniczej. Zniszcz ruchome stanowisko dowodzenia tego konwoju.

WOLFBURG. Musisz zapewnić skuteczną osłonę własnym czołgom, mającym zadanie zniszczenie wyrzutni rakiet SAM w mieście Wolfburg. Oszczędzaj zabudowania i staraj się nie niszczyć miasta.

CRIPPLED BEAR. W ewakuowanej bazie gorączkowo szykują uszkodzony A–10 do odlotu. Zapewnij mu osłonę lotniczą i zniszcz zbliżające się jednostki wroga.

SPEARHEAD. Osłaniasz szpicę pancerną mającą za zadanie przełamać osłabioną obronę przeciwnika i zniszczyć jego tyły.

DEEP STRIKE. Zniszcz lotnisko, na które nieprzyjaciel zamierza przenieść niebawem silną grupę uderzeniową. Uważaj na pociski SA-11!

THE VISE. Twoja baza jest otoczona i musisz ją albo wyzwolić albo zniszczyć. Odwodów niestety brak.

AIR SUPPORT. Ty zdobywasz bazę nieprzyjaciela, a nieprzyjaciel Twoją. Coś rodem z bajki o Kozaku i Tatarzynie.

MISJE W ZATOCE PERSKIEJ (operacja Pustynna Burza)

THE DILEMMA. Osłaniasz misję samolotu A–6 polującego na rakietę SCUD. Zniszcz wszystkie wyrzutnie pocisków SAM wokół wyrzutni SCUD.

SCUD HUNT. Fatalna pogoda pozwoliła na zmianę pozycji wyrzutni rakiet SCUD. Zadanie patrolu: odnaleźć wyrzutnie i zniszczyć!

TRACK TOWN. Lokalny kacyk pro-iracki zajął przygraniczną wioskę. Odbij miasteczko osłaniając pluton czołgów, zatrzymaj i zniszcz spieszącą na pomoc kacykowi kolumnę czołgów.

TEAMWORK. Zapewniasz osłonę oddziału specjalnego wysłanego w celu zniszczenia umocnionych hangarów i lotniska. Za wszelką cenę zniszcz konwój wyjeżdżający z fabryki chemicznej!

SAND STORM. Zniszcz stanowiska artylerii na pierwszej linii frontu. Zapewniasz osłonę z powietrza jednostkom saudyjskim. Prowadzi Cię ich tłumacz, bez niego współpraca jest niemożliwa...

ROYAL FLUSH. Osłaniasz z powietrza wielką bitwę pancerną. Atakujesz wszystko co napotkasz na trasie lotu – od bunkrów do samolotów. Zniszcz obronę przeciwlotniczą nieprzyjaciela.

COUP DE GRACE. Wywiad ustalił lokalizację łącz telekomunikacyjnych pomiędzy stolicą Kuwejtu i Bagdadem lub stanowiskiem dowodzenia w Kuwait City i Ministerstwem łączności. Za wszelką cenę zniszcz te łącza.

Programiści z firmy Dynamix zapowiadają kolejne edycje gry, wzbogacone o scenariusze z najnowszej historii świata. Niepotwierdzona jest plotka o wersji 2.0, obejmującej tereny Jugosławii...

GAŁKOLOGIA

1-9	regulacja ciągu
+	zmiana aktywnej broni na następną
-	zmiana aktywnej broni na poprzednią
M	wyświetla mapę strategiczną
S	tabela uszkodzeń **(STATUS SCREEN)**
D	komunikaty radiowe
H	zmiana rodzaju broni na Maverick **(MAV)**
J	bomby Paveway **(LGB)**
K	bomby Rockeye II **(ROC)**
L	bomby Durandal **(DUR)**
;	Sidewinder **(SID)**
,	stery kierunku
F	wyrzucenie flary
C	wyrzucenie chaff
R	włącza/wyłącza na mapie zasięgi wyrzutni SAM
F1	widok z kabiny
F2	widok z kabiny w lewo
F3	widok z kabiny w prawo
F4	widok z przodu
F5	widok z lewej strony samolotu
F6	widok z prawej strony samolotu
F7	widok z tyłu samolotu
F8	widok z pozycji "ofiary"
F9	widok z pozycji atakującego
F10	widok z pozycji atakowanego
SPACE	strzał z działka 30mm
ENTER	odpalenie wybranego pocisku/bomby
TAB	wybór celu
ESC	pauza i wywołanie **CONTROL MENU**
Q	koniec gry
P	pauza
ALT-M	włącza/wyłącza muzykę
ALT-J	włącza/wyłącza joystick
ALT-C	kalibracja joysticka
CTRL-M	włącza/wyłącza myszkę

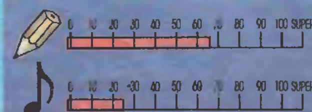
16 BIT-INFO

A-10 TANK KILLER

Dynamix 1990

symulator lotu

■Amiga	□Herc.\CGA
□Atari ST	■EGA\VGA
■IBM PC	□S.Blast.\AdLib



NASZA OCENA **:MOŻNA ZAGRAĆ**



Amiga







Commodore

SENTINEL WORLDS I
(FUTURE MAGIC)



Caldorre 02.03.2395r.

Pomieszczenie kontroli lotów w Federacyjnym Centrum Łączności świeciło pustkami. Wielu pracowników było w tym samym czasie na urlopach, spędzając wolny czas wraz z rodzinami na licznych planetach rekreacyjnych. Jeden z nielicznych, którzy pozostali, właśnie szykował się do wyjścia, myśląc o czekającej go w domu wymówce dotyczącej zostawania po godzinach, gdy jego uwagę przyciągnął ekran monitora. Migający kursor nagle ożył wypluwając z siebie setki liter i cyfr.

MAYDAY! CALDORRE CZY ODBIERASZ?... TU STATEK TRANSPORTOWY "NEW MOON"... ZOSTALIŚMY ZATAKOWANI ZA MIASTEM NORJAENN... NIGDY NIE WIDZIELIŚMY CZEGOŚ PODOBNEGO... ZNIKŁ... SILNIKI UNIERUCHOMIONE... ŁADUNEK ZOSTAŁ... UTRATA PALIWA... POŚPIESZCIE SIĘ... JESTEŚMY CAŁKOWICIE BEZBRONNI... MAYDAY!... O MÓJ BOŻE, ONI WRACAJĄ...

– No chłopaki – mruknął do siebie operator – koniec urlopu.

Wzdrygnął się na myśl o czekającej na niego w domu żonie. Znów nici z wyjazdu na wczasy.

Urwany meldunek pochodzący z jednego z międzysystemowych statków zaopatrzeniowych odebrany w Centrum Łączności, wywołał istną burzę w Federacji. Od pewnego czasu statki dostawcze znikały bez śladu. Nie wiadomo było jednak gdzie, jak i dlaczego. Przyjmowano więc hipotezę zakładającą bunt i chęć upłynnienia towaru na jednej z planet systemu. Aż do tej pory.

Meldunek uświadomił wszelkim niedowiarkom, że powodem znikania potężnych fotonowców są obcy, niekoniecznie ludzie, napadający na transportowce. Dowództwo Federacji zobowiązało się przeszukać całą przestrzeń wokół miasta NORJAENN i zniszczyć obcych. Oznaczało to wysłanie floty kosmicznej w te miejsca i długie żmudne poszukiwania. Federacja mając na względzie Twoje zasługi oraz niewątpliwie największe doświadczenie, wybrała Cię do tej trudnej misji. Masz dowiedzieć się, kim są obcy i dlaczego atakują bezbronne transportowce, a w razie potrzeby zlikwidować piratów. Musisz dobrać czterech ludzi starannie dopasowując ich charakterystyki. Musisz także określić ich obowiązki i umiejętności. Pamiętaj, że każde, nawet najmniejsze niedociągnięcie może być przyczyną niepowodzenia, które najczęściej kończy się tragicznie. Np. gdy Twój programista-nawigator będzie biegły w swojej dziedzinie, zaprogramuje dokładnie komputer, dzięki czemu będziesz mógł z łatwością śledzić poczynania wrogów i wykonywać skoki w nadprzestrzeni bez zbędnego zużycia paliwa.

Gdy zakończysz już dobór załogi, rozpoczynasz wspaniałą i fascynującą grę – połączenie fantastyki, sensacji i intrygi. Ze względu na poważne cięcia finansowe, jakie wystąpiły w Federacji, Ty i Twoja załoga jesteście zdani na samych siebie. Zatem, aby zaopatrzyć swoją załogę musisz odkryć w sobie żyłkę handlowca. W przestrzeni jest wiele planet-miast i tak samo wiele jest sposobów zarabiania pieniędzy. Możesz więc zająć się wydobywaniem minerałów i ich sprzedażą, utrzymywać się z premii za niszczenie myśliwców wroga, możesz umożliwić bezpieczne dotarcie konwoju do celu lub dostarczyć cenny i niebezpieczny ładunek naukowy. Za uzyskane w ten sposób pieniążki będziesz mógł zakupić żywność oraz nowe uzbrojenie i paliwo.



Nie należy jednak zapominać o głównym celu misji, którym jest wytropienie tajemniczych morderców z kosmosu. Możesz zatem prowadzić rozmowy z członkami swojej załogi, a także z mieszkańcami napotkanych planet, co jest niezbędne w przypadku, gdy chcesz się dowiedzieć, kim są obcy atakujący statki. Z mieszkańcami możesz także prowadzić handel, niezbędny dla poprawienia stanu Twojej spiżarni. Czasami uzyskujesz informacje, które doprowadzą Cię do opuszczonych baz (nie wiadomo dlaczego). Będziesz mógł zatem wysilić swój mózg (niewątpliwie elektroniczny) podczas rozgryzania tajemnicy wyludnionej bazy, z której ludzie w niewiadomy sposób zniknęli. Prawda bywa czasami makabryczna.

I wreszcie przyda Ci się mocny joystick podczas walk z obcymi. Dzięki nowoczesnemu uzbrojeniu i skomputeryzowanym hełmom masz 0.000005% szansy na przeżycie (w legalnej kopii gry nie zamieszczono CHEAT-MODE – i dobrze). Po zakończeniu misji oczekują na Ciebie generałowie z medalami na tacy i rachunek za zużycie prądu przez komputer przez okres miesiąca (zakładając, że będziesz siedział przy nim non-stop), a my oczekujemy na listy od tych, którym uda się skończyć tę grę.

Reasumując, SENTINEL WORLDS I jest programem łączącym w sobie kilka najpopularniejszych typów gier: role-playing, arcade, bussines-game i labiryntówki.

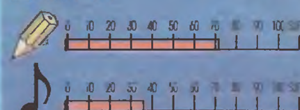
Piotr Liszewski

Dystrybutor: JTT Computer

8/16BIT-INFO

SENTINEL WORLDS
Electronic Arts 1990
przygodowa animowana

- Atari XL\XE
- Amiga
- Commodore
- IBM PC
- Amstrad
- Herc.\CGA
- Spectrum
- EGA\VGA
- Sam Coupé
- S.Blast.\AdLib
- Atari ST



NASZA OCENA: BARDZO DOBRA

TIPS'N'TRICKS

ACE 2
Commodore
Górny samolot: **E** – rakiety, **X** – mapa, **Q** – flary. Dolny samolot: **U** – rakiety, **V** – mapa. Po skończeniu gry i włączeniu od początku, rakiety mogą nie działać.
(Maciek Michalczyk)

ALIENS
Commodore
Kody: **1 – 7324G, 2 – 2727H, 3 – 1506E, 4 – 3761H, 5 – 7100D, 6 – 7123G.**
(Arkadiusz Radzikowski)

AVENGER
Spectrum
Klawisz **2** wciśnięty podczas gry odnawia energię – niestety, tylko kilka razy.
(Orizon)

BACK TO THE FUTURE III
Amiga
Kody do leveli: **1 - ROTTEN CHEAT, 2 - LOUSY CHEAT, 3 - LOW DOWN CHEAT.**
(Hacker MASTER)

BARBARIAN
IBM PC
W chwili podnoszenia łuku przycisnąć **F1,F5,F3,F1**. Mamy śmiertelną tarczę.
(Jakub Jaworski)

BARD'S TALE, THE
Amiga
Daj całe złoto pierwszemu graczowi, usuń go z drużyny i włącz ponownie do niej. Tak samo postąp ze wszystkimi graczami. Nie nagrywaj stanu gry na dysku, tylko zresetuj komputer i wgraj program ponownie. Teraz każdy z członków posiada tyle złota, ile przedtem cała drużyna.
(Kamil Ratajczak)

BATTLE SHIPS
Commodore
Ustawienie statków bardzo blisko siebie utrudnia trafianie komputerowi. W tym czasie możesz wykosić jego flotę.
(Arkadiusz Radzikowski)

BC'S QUEST FOR TIRES
Atari
Po zjechaniu z góry i przeskoczeniu znajdującego się u jej podnóża jeziorka, zbliż się maksymalnie do prawej strony ekranu. Po dotarciu do jeziorka ze smokiem będziesz mógł jeździć po wodzie, a "łuskowaty" nic Ci nie zrobi.
(Jarecky)

BEACH VOLLEYBALL
Commodore
Przy zagrywce, zaraz po podrzucie piłki, zacznij skakać. Po drugim skoku uderzysz piłkę, której przeciwnik nie odbierze.
(Grządzielątko)

BLINKY'S SCARY SCHOOL
Atari
Nieśmiertelność – przed screenem tytułowym wciśnij **SELECT**.
(T.r.e.p.)

BOMB SCARE
Commodore
Oto kody teleportacji: **1 – ZEPHA, 2 – QWART, 3 – DELTA, 4 – XYLEM, 5 – NITRO, 6 – CRYPT, 7 – YTRON, 8 – ASTRA.**
(Arkadiusz Radzikowski)

BOMBUZAL
Commodore
Po skończeniu gry naciśnij **C=** a na pytanie o kod odpowiedz: **IRON/LEAD** (skok do 40/48 planszy).
(Marcin Piętka)

BOUNDER
Commodore
Na planszy tytułowej nacisnąć jednocześnie **1, Q, A, Z, SPACE**.
(Marcin Rek)

B'NTY BOB STRIKES BACK
Atari
Zmień SPECIAL CODE na **62800** (**61800**), naciśnij następnie dwa razy **START+OPTION** i raz **START**. Po naciśnięciu **F** latasz, **Q** – przenosi do następnej planszy, **A** – wracasz.
(Adrian Bielas, Krzych Kubeczko)

BRAT
Amiga
Kody: **BISHIGMO, MIHEMOTO, SASUTOZO, SUMATZEE, NOKITAGO, ITSANONO, MOZIMATO, MOZIMOTO, MOKITEMO, ZUMOHATO, CHANASTU, NAGAITSU.** Jeżeli w "ENTER NEW NAME" wpiszemy jakieś angielskie przekleństwo, komputer obrazi się.
(Drunken Cat)

CHUBBY CHESTER
Commodore
Kody poszczególnych plansz: **2 – HJKMCF, 3 – PPDBDA, 4 – DFGKJP, 5 – EFHFLK, 6 – EMHNNJ, 7 – KDNJHM, 8 – ELIAML, 9 – OOBKAI, 10 – HIKFBN, 11 – JLNFGA, 12 – BOGJKH, 13 – GGJOAE, 14 – AMDFEB, 15 – AMDOEC, 16 – BMEHGD, 17 – BBDFEG, 18 – AMFBFN, 19 – HLJNBI.**
(Tomasz Lachnik)

CONFLICT IN VIETNAM
Atari
Grę można zatrzymać i po przełączeniu (**ESC**) na dowodzenie, przyjrzeć się ustawieniu wojsk przeciwnika.
(Paweł)

COUNT DOWN
Atari
Po wejściu do budki wpisz: **FHH, LCJ, ICV, TVT**, lub coś w tym rodzaju.
(Adrian Bielas)

DALLAS QUEST
Commodore
By pozbyć się anakondy wystarczy napisać: **TICKLE CHIN.**
(Przemysław Siepsiak)

DEJA VU
Commodore
Antidotum: *Bisodiumitis* (na biurku doktora). Z pomocą strzykawki znalezionej na pojemniku na śmieci w pokoju tortur za barem. Przedmioty do odszukania: **DIARY** (520 S.KEDZIE), **NOTEBOOK** – leży na nocnym stoliku (626 AUBURN ROAD), **DUCUMENT** – na biurku Ace'a (934 WEST SHERMAN).
(Przemysław Siepsiak)

DRAGON'S LAIR II
Amiga
Po włączeniu gry wcisnąć szybko **RETURN** i wpisać: **GET MORDROC DIRK**. Gra "przejdzie się sama".
(Drunken Cat)

DYTER 07
Commodore
Podczas gry wpisz **JUWA** i jesteś nieśmiertelny.
(Mike)

EIDOLON, THE
Atari
Aby móc startować z dowolnego levelu z wybranym smokiem, należy po prostu zmienić w DIRECTORY kolejność plików.
(The Generat)

ELIMINATOR
Amiga
Kody: **2 – AMOEBA, 3 – BLOOP, 4 – CHEEKI, 5 – DOINOK, 6 – ENIGMA, 7 – FLIPME, 8 – GEEGEE, 9 – HANDEL, 10 – ICICLE, 11 – JAMMIN, 12 – KIKONG, 13 – LAPDOG, 14 – MIKADO.**
(Przemysław Siepsiak)

EMPIRE STRIKES BACK
Commodore
Po wciśnięciu **SPACE** użyć kombinacji **B,N,M,J,K,L** – nieskończona energia.
(Przemysław Siepsiak)

ENDURO RACE
Amstrad
Po rozpoczęciu gry wcisnąć naraz i trzymać wszystkie klawisze numeryczne – przenosiny do 4 planszy.
(Witek Świerczyński)

EQUALIZER
Commodore
Naciśnięcie **C+RESTORE** przenosi do następnej planszy.
(Jaromir Król)

F-19 STEALTH FIGHTER
IBM PC
Jeżeli zabrakło Ci amunicji lub paliwa, to przejdź do opcji treningowej (**ALT+T**) i uzupełnij. Powtórne wciśnięcie **ALT+T** oddaje normalną grę.
(GM)

FIGHT NIGHT
Atari
Przytrzymywanie klawisza **ESC** w czasie walki znacznie spowalnia ruchy boksera, a więc ułatwia riposty na ciosy.
(Paweł)

FIGHTER BOMBER
Commodore
Jeśli wpiszesz się na listę najlepszych wyników jako **_KYLIE** (jedna spacja przed **K**), to otrzymasz dostęp do dowolnej misji.
(Mariusz Rewkowski)

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD
Commodore
W zagadce morderstwa winnym jest zawsze Mr. Straight.
(Jaromir Król)

GAME OVER II
Commodore
Kod na drugi level: **25472**
(Jaromir Król)

GHOST'N'GOBLINS
Amiga
Wpisz na obrazku (CREDITS) **DELBOY** – otrzymasz nieśmiertelność.
(Maciek Wydrzyński)

GHOSTBUSTERS
Atari
Imię **HERBIE** i numer konta **05250624** daje ponad 500.000$. Na bezimiennym koncie o numerze **31222646** – 999.900$.

(Smaku)

GIANNA SISTERS, THE
Commodore
Naciśnięcie jednoczesne klawiszy: **A,R,M,I,N** (imię autora) lub **SHIFT+AWZ** przenosi do następnej komnaty.
(Mariusz Ziobro, D.A.N.)

HACKER
Atari
Polecenia: **U** – wychodzenie na powierzchnię, **D** – zejście do tunelu, **E** – przegląd zgromadzonych fragmentów planu, **I** – włączenie emitera podczerwieni (w nocy) lub zmiana propozycji dla szpiegów, **C** – przywołanie szpiega, **M** – odebranie wiadomości, **Y** – zgoda na kupno, **N** – odmowa kupna.
(Marcin Czarnota)

HENRY'S HOUSE
Commodore
Sposób na nieśmiertelność i przenoszenie: po skończeniu gry wciskamy FIRE i czekamy, aż rozpocznie się nowa gra w tej samej komnacie. Odtąd już będzie tak zawsze.
(Anonim)

HOBBIT
Commodore
Do skarbu nie wolno doprowadzać Thorina, ponieważ na jego widok traci zmysły i zabija Cię.
(Adrian Bartosiński)

HOLLYWOOD POKER
Amiga
Gdy dziewczyna zacznie obrzucać Cię wyzwiskami, naciśnij **A** i napisz jej coś dosadnego po angielsku.
(Prince Bart Słomian)

HYPSIS II
Spectrum
Kod: **DROWSSAP.**
(Cobra)

IMPACT
Spectrum
Kody do leveli: **11 - EGGS, 21 - CHIP, 31 - LEAD, 41 - TICK, 51 - CASE, 61 - FACE, 71 - J.D., 81 - USER.**
(Krzysztof Jakubik)

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (arcade)
Commodore
Na screenie tytułowym nacisnąć jednocześnie klawisze **H** i **I**. Możesz kontynuować grę od trzeciego poziomu.
(Mariusz Rewkowski)

JOURNEY TO THE CENTRE OF EARTH
Atari ST
Idź cały czas w dół, aż dojdziesz do "Lasu Grzybów". Następnie marsz w prawo doprowadzi Cię do "Jaskini Kości". Potem raz do góry i cały czas w prawo, aż do granitowego bloku. Trzy razy w górę i raz w prawo. Będziesz u brzegów morza.
(Shadow Of Satan)

KANE
Commodore
W trzecim levelu (miasto,) po wystrzelaniu się "do gołego", pobiegnij za ekran w prawo. Po chwili będziesz miał dodatkową amunicję.
(Grządzielątko)

KINGS OF THE BEACH
Commodore
Kody i inne ułatwienia do wpisania w opcji PASSWORD: **SIDEOUT** (Chicago), **GEKKO** (Hawaii), **TOPFLITE** (Rio de Janeiro), **SUNDEVIL** (Australia), **EAT ME** (duże sprite-y), **DRINK ME** (małe sprite-y), **LOGIC ON/OFF** (demo włączone/wyłączone), **CHEAT ON/OFF** (włączenie/wyłączenie opcji Cheat – **C** dodaje punkt). Można stosować po kilka haseł jednocześnie.
(Arkadiusz Sekura)

KRAKOUT
Commodore
Nieśmiertelność uzyskasz wpisując do High Score litery **CCC.**
(Adrian Bartosiński)

LEGEND OF THE LOST
Amiga
Wywołaj ekran z PASSWORD–u i wpisz **EDLER**. Odtąd możesz startować z dowolnie wybranego poziomu.
(Kamil Wójcicki)

LEMMINGS
Amiga
Kody levela FUN: **2 – IJJLENCCCO, 3 – NHLLHCADCK, 4 – HNLHCIOECW, 5 – LDLCAJNFCK, 6 – DLCKJNLGCV, 7 – LCANLLDHCO, 8 – CIDLLLHICM, 9 – CEKHMDLJCO, 10 – MKHOLHCKCN, 11 – NJOLLBCLCM, 12 – JOLHCMNMCU, 13 – MDLCEJLNCV, 14 – DLCIJOMDCN, 15 – LCCNMOOPCL, 16 – CMNNMLHQCK, 17 – CEKJNNHBDQ, 18 – KJJNNLBCDJ, 19 – OHNFHCADDY, 20 – JLNHCINEDY, 21 – NNHCCKLFDU, 22 – NHCKJLNGDM.**
Kody levela TRICKY: **2 – CINOOFJQDW, 3 – CAJKLDMBEW, 4 – IKILLMBCEV, 5 – NJNLIBADEQ, 6 – JNLICONEEQ, 7 – LLICAJLFEP, 8 – EICKJONGEY, 9 – ICGONNDHEY, 10 – CONLLDMIEQ.**
(Marcin Włodarczyk)

LEONARDO
Commodore
Po wgraniu gry wybierz opcję PASSWORD CHEAT i wpisz jedno z podanych haseł:
MOONWALK – zaczniesz od levelu 10
FOOTBALL – zaczniesz od 20
BLITTER – zaczniesz od 30.
(Jaromir Król)

LOST PATROL, THE
Atari
Odpoczynek dwudziestominutowy regeneruje znacznie mniej siły, niż dwie przerwy dziesięciominutowe. A więc około 22^{00}, gdy ciemności uniemożliwiają dalszy marsz, należy poświęcić godzinę lub dwie na dziesięciominutowe odpoczynki.
(Paweł)

LOTUS ESPRIT
Amiga
Kody dla graczy: PLAYER 1 – **MONSTER**, PLAYER 2 – **SEVENTEEN.**
(Hacker Master)

LOTUS ESPRIT TURBO
Amiga
Niezależnie od liczby graczy należy wpisać: PLAYER 1 – **FIELDS OF FIRE**, PLAYER 2 – **IN A BIG COUNTRY**. Gwarantuje to zakwalifikowanie do następnego etapu.
(Paweł Kamionka)

MARAUDER
Commodore
Aby wyłączyć kolizje należy nacisnąć **C, =, Q, 2, SPACE.**
(Marcin Rek)

MATCH POINT
Commodore
Gdy grasz z komputerem i serwujesz, przesuń zawodnika sterowanego komputerem, za pomocą joysticka w drugim porcie (im dalej, tym lepiej). Po serwisie przeciwnik nie zdoła dobiec.
(Shocker)

MERCENARY
Atari
Znaczenia klawiszy: **CONTROL+Q** – teleportacja na statek, **CONTROL+S** – zapisanie stanu gry na taśmie, **CONTROL+L** – odczyt gry z taśmy, **ESC** – wyłączenie silników, **1-0** – prędkość pojazdu, **L** – opuszczenie pojazdu, **B** – wejście na pokład pojazdu, **T** – podnoszenie przedmiotów, **D** – pozostawianie przedmiotów.
(Smaku)

MERMAID MADNESS
Commodore
Klawisz **CTRL** załatwi wszystkie rozterki.
(Arkadiusz Radzikowski)

MIDNIGHT RESISTANCE
Amiga
Po wczytaniu gry poczekaj, aż uruchomi się demo i wpisz: **ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW**. Teraz jesteś już "nieskończony".
(Kamil Wójcicki)

MIDNIGHT RESISTANCE
Commodore
Wpisz na listę najlepszych wyników słowo **SIAMESE**.
(Mariusz Rewkowski)

MISSION ELEVATOR
Commodore
Należy podejść do stolika z kośćmi, ustalić stawkę jako 600 i ustawić kostkę na 2. Daje to wielokrotne zwycięstwo.
(STEEL MASTER)

MONTHY PYTHON
Amiga
W tabelę wyników wpisz **SEMPRIMI** – kontynuacja gry na poziomie, na którym zginąłeś.
(Kamil Wójcicki)

MOON PATROL
Atari
Gdy na ekranie pojawi się napis GAME OVER naciśnij klawisz **2**. Zaczniesz grać od punktu, w którym umarłeś.
(Michał Bliźniak)

MR. HELI
Commodore
Na drugim poziomie działa kod: **CAFCAHDAANJJJJDCKBX.**
(Mariusz Rewkowski)

OLLIE AND LISSA
Commodore
Po naciśnięciu po kolei wszystkich klawiszy, duchy zamku przestają być groźne.
(Arkadiusz Radzikowski)

OMEGA DIMENSION II
Spectrum
Kod do uruchomienia: **DIMENSION OMEGA**
(Orizon)

ONE MAN AND HIS DROID
Atari
Kody na niektóre poziomy: **1 – NONE, 2 – BUBBLE, 3 – ATARI, 4 – FINDERS, 5 – GENETIC, 6 – ZAPPED, 7 – MEGASONIC, 8 – TIMEWARP, 9 – ECTOPLASM, 10 – GORGEOUS, 11 – SEASIDE, 12 – GIZMO, 13 – KINGKONG, 14 – HOLOGRAM.**
(Krzysztof Wilk)

ONE MAN AND HIS DROID
Commodore
Kody: **1 – COMMODORE, 2 – BUBBLE.**
(Arkadiusz Sekura)

OPERATION THUNDERBOLT
Amiga
Aby uzyskać nieskończone życie wpisz: **EDOMTAEHC.**
(Maciej Wydrzyński)

PHARAOH'S CURSE
Atari
W podstawowej wersji gry wpisanie **SYNISTOPS** i naciśnięcie **RETURN** pozwala zacząć grę od trzeciego poziomu. W innej wersji gry kod brzmi: **HOSEHEAD**, po którym wcisnąć trzeba klawisz **SPACE.**
(Mr. Mike)

PHARAON'S CURSE
Commodore
Kody: **2- SPHINX, 3 - RAIDER.**
(Arkadiusz Sekura, Arkadiusz Radzikowski)

PING PONG
Spectrum
Aby uzyskać 500 punktów, należy po wygraniu 1 poziomu uderzyć piłkę w siatkę.
(Waldemar Klessa)

PIPEMANIA
Spectrum
Kody: **DISC, NAIL, ONES, ROPE, PENS, SLIP, EACH, RISE.**
(Bax&Hel, Bart Simpson)

POWER AT SEA
Commodore
Gdy znudzi Ci się czekanie na dotarcie do bazy, sekwencja **SHIFT+F7** wydatnie skraca Twoje oczekiwanie.
(Mariusz Bar)

PRINCE OF PERSIA
IBM PC
Przyciskając **CONTROL+L** włączasz tryb SAVE GAME. Kody: **4.2.4** – butelka T, **4.2.5** – butelka F, **4.2.7** – butelka M, **4.3.12** – butelka E, **4.4.3** – butelka B, **4.5.3** – butelka R, **4.6.7** – butelka G, **4.7.12** – butelka E. Teraz możesz restartować level przez **SHIFT+R**. Kombinacja **SHIFT+L** – przejście z etapu 1–4.
(Jakub Jaworski)

RAID OVER MOSCOW
Atari
Jeśli jesteś już tak blisko rozwałki w hangarze, że nie masz żadnych szans, wciśnij **RETURN**, a potem **SPACE**. Efekt jest wielce ciekawy.
(The Generał)

RED HEAT
Commodore
Grajcie tak, aby uzyskać wpis na listę najlepszych wyników. Teraz wstukajcie hasło **TINMAN** – zatrzymanie upływu energii.
(Mariusz Rewkowski)

REX II
Spectrum
Kod: **8982869302909307**; według innego listu: **8990919509609407** (?).
(Cobra, Orizon)

RUFF'N'READY
Commodore
Hasło **EVIL NEVER DIES** powoduje zatrzymanie upływu energii.
(Mariusz Rewkowski)

SARAKON
Kody: **15 - BUSTERS, 30 - MADNESS.**
(Mariusz Rewkowski)

SAVAGE I i II
Spectrum
Kody na uzyskanie trzech żyć: **2 - SABATTA, 3 - FERGUS.**
(Cobra, Johny)

SLY SPY
Commodore
Najpierw podać numer agenta jako **007**. Jeśli teraz wpisać na pierwszym poziomie hasło **SHAKEN NOT STIRRED** – nieskończenie wiele żyć.
(Mariusz Rewkowski)

SPIKY HAROLD
Atari
Po dziewiętnastokrotnym wciśnięciu **SHIFT+L**, wszystko co się rusza nie jest już groźne.
(Grzegorz Ostrowski)

SPINDIZZY
Atari
Podczas gry wciskamy **S, SPACE, O, D, A** – czas, który jest główną przeszkodą zostanie zatrzymany. Uruchamiamy go przez powtórzenie kombinacji.
(Grzegorz Ostrowski)

STORM LORD 2.2, 2.3
Spectrum
Kod do obu tych części: **RSJAREVA.**
(Bart Simpson)

SUPERCARS
Amiga
Wpisanie **RICH** daje konto początkowe równe 500.000$.
(Jan Grodecki)

SWIV
Commodore
Wciśnięcie podczas gry klawisza **H**, a następnie **CTRL** da nieskończenie wiele żyć.
(Mariusz Rewkowski)

TURRICAN
Amiga
Wpisz na listę wyników **BLUESMOBIL** – otrzymasz 99 żyć oraz po 500 sztuk każdej broni.
(Maciej Wydrzyński, Hacker Master)

TIGER MISSION
Commodore
Na ekranie tytułowym wcisnąć jednocześnie: **CTRL, C=, 2, Q, L, I, K** - znacznie ułatwia grę.
(Jaromir Król)

TWILIGHT WORLD
Atari
Naciskając **START** spowodujemy czasowe unieśmiertelnienie bohatera (będzie migał).
(Michał Bliźniak)

UNIVERSAL HERO
Atari
Po wczytaniu programu nacisnąć **K**, teraz możesz co nieco zdefiniować: **KURSOR LEWO/PRAWO** – przesunięcie kursora lewo/prawo (wybranie przedmiotu z Twoich zasobów); **PICK/DROP** – podnieś/połóż; **USE KEY** – klawisz realizacji, pozwala wykorzystać to co masz; **DESCRIBE** – przegląd stanu posiadania i informacja czego jeszcze brakuje, **ABORT** – zakończenie gry.
(Marcin Usielski)

UP PERISCOPE
(wszystkie komputery)
Wyjątkowo zamieszczamy klawisze sterujące: **1–0** – odpalanie torped, **B** – zanurzenie, **T** – wynurzenie, **E** – zmiana rodzaju zasilania, **Z** – powiększenie obrazu, **Q** – zwiększenie skali czasu, **S** – spowolnienie upływu czasu, **A** – maksymalna skala czasu, **P** – peryskop góra/dół, **:** – zasięg mapy (1, 4, 15, 60, 250), **;** – przeciwny do :, , (przecinek) i . (kropka) – minimalna regulacja kierunku.
(Przemek)

USAGI YOJIMBO
Commodore
Należy wciskać **F** tak długo, aż kolor ramki będzie ciemnoniebieski – jesteś nieśmiertelny.
(Steel Master)

VENUS FLY TRAP
Amiga
Kody: **2 – MANTIDS, 3 – CICADAS, 4 – PSYLLIDIS, 5 – PIERIDS, 6 – STAYRID, 7 – LYCAENID.**
(Zuzlik)

WAR IN MIDDLE EARTH
(wszystkie komputery)
Po ruszeniu sił Saurona do boju, zgromadzić wojska w Edoras, dać ochronę Lothrien i pałacowi Thandurilla, a drużynę pierścienia w otoczeniu co najmniej kilkuset wojowników, obejść góry otaczające Mordor od wschodu i dotrzeć do Orodruiny.
(Paweł)

Z-OUT
Amiga
Naciśnięcie podczas gry: **J+K** – nieśmiertelność, **J+(1-6)** - przenoszenie pomiędzy poziomami, **A** – autofire.
(Jasiek Grodecki)

ZERO WAR
Atari
W niektórych korytarzach może nas złapać kontrola bezpieczeństwa – widać wtedy obracające się kwadraty na ekranie komputera pokładowego. Należy je zatrzymać: FIRE+LEWO (lewy), FIRE+PRAWO (prawy), FIRE (środkowy). Za którymś razem się uda. Kody do gry: **1 – AAAA, 2 – BASE, 3 – ZERO.**
(Mr. Mike)

LHX ATTACK CHOPPER

IBM PC

LHX jest jednym z najciekawszych symulatorów śmigłowca szturmowego, z jakim kiedykolwiek się zetknęliśmy. Daje on szansę przeżycia niezapomnianych wrażeń lotu jednym z czterech nowoczesnych śmigłowców bojowych, w trakcie wykonywania blisko trzydziestu misji. Warto wspomnieć również o tym, iż autorzy tej gry umożliwili nam lot prototypem śmigłowca, który istnieje jak na razie jedynie na deskach kreślarskich konstruktorów. Podobnie rzecz miała się ze sławnym symulatorem F-19 Stealth firmy MicroProse.

Po obejrzeniu ekranu tytułowego (tylko dla cierpliwych: jeżeli zaczeka się chwilę, można zobaczyć coś interesującego) i podpisaniu "cyrografu" potwierdzającego nasze wstąpienie w szeregi USAF, przechodzimy do wyboru stopnia trudności i państwa, któremu zakłócimy spokój nieba. Przed nami mapa świata, na której dokonujemy wyboru za pomocą kursorów. Możemy również obejrzeć (i zmienić za pomocą klawiszy **+** i **-**) wyraz swojej buźki, zależnie od spodziewanych umiejętności przeciwników: od **Amateurs** do **Experts**.

Szaleć możemy w trzech rejonach Świata:
– **NRD**. Nasze akcje mają pomóc w zorganizowaniu ucieczki jednego z wysoko postawionych oficjeli sowieckich,
– **Libia**. Tym razem armia amerykańska zostaje przekształcona w brygadę antyterrorystyczną,
– **Vietnam**. Nie to co w 1967, ale i tak akcje przeciwko Czerwonym Khmerom powinny dostarczyć Ci niezapomnianych wrażeń.

Po zatwierdzeniu naszego wyboru dostajemy się do koszar, gdzie w otoczeniu przedmiotów nam najbliższych (nóż i zegarek ROLEX) dokonujemy wyboru konkretnej misji.

CO DALEJ?

Dopuszczeni zostajemy do lektury dokumentacji misji (Uwaga – TOP SECRET!). Wybieramy jeden z czterech śmigłowców, wyposażamy go w odpowiednie uzbrojenie i zapoznajemy się z wiadomościami meteo (lot może wypaść w ciężkich warunkach pogodowych i różnych porach dnia) oraz z mapą (którą należy sobie dobrze przyswoić).

Naciskamy **ENTER** i znajdujemy się w fotelu naszej machiny bojowej. Przed nami pas startowy widoczny przez pancerną przednią szybę kabiny. Na wysokości naszych oczu **Head Up Display (HUD)**, na którym będą wyświetlane najważniejsze dla nas informacje. Poniżej panel kontrolny z komputerem pokładowym, radarem i przyrządami nawigacyjnymi. Usytuowanie poszczególnych wskaźników jest zależne od typu śmigłowca, dlatego podajemy je poniżej. Tutaj zaś ograniczymy się jedynie do ogólnego opisu sterowania helikopterem, jak również sprzedania wam kilku tricków poznanych podczas naszej długotrwałej praktyki.



Wprawienie wirnika w ruch – zwiększenie ciągu – powoduje wznoszenie naszego helikoptera. Kursorami pionowymi pochylamy wirnik do przodu i do tyłu zmieniając prędkość. Kursory boczne przesuwają wirnik na boki, co umożliwia wykonywanie skrętów. Za pomocą klawiszy **0** i **9** sterujemy śmigłem ogonowym (**tail rotor**), który pomaga w wykonywaniu szybkich skrętów i pozwala na obracanie się w miejscu.

Gra jest bardzo realistyczna, tak więc należy omijać WSZYSTKIE przeszkody, o ile nie chcemy, by nasza rodzina otrzymała kondolencje od naczelnego dowództwa.

A TERAZ...

...coś o tym, jak lecieć by dolecieć, wykryć, zniszczyć (ewentualnie uratować) i wrócić do bazy.

Na początku startujemy: włączamy systemy wykrywania rakiet, ustawiamy pełen ciąg, chowamy podwozie, pochylamy nos śmigłowca z jednoczesnym skrętem według danych podawanych nam przez komputer nawigacyjny o współrzędnych celu. Już po wszystkim zalecana jest redukcja ciągu do 50% – zmniejsza to zużycie paliwa i pozwala pozostawać na stałej wysokości.

Istnieją ogólnie dwie alternatywne możliwości lotu do celu: blisko ziemi (100–200 stóp), co minimalizuje możliwość wykrycia naszego śmigłowca przez wraże radary, lecz zmusza do ciągłej kontroli nad przesuwającym się krajobrazem; lub też wysoko (1000 stóp), co daje nam chwilę wytchnienia i możliwość oderwania rąk od sterów, lecz czyni nas łatwym celem dla naziemnych wyrzutni rakietowych.

Podczas lotu nad własnym terytorium warto włączyć przyśpieszenie upływu czasu (**T**), by nie umrzeć z nudów. W pobliżu celu stajemy się czujni; zwracamy baczną uwagę na radar, wyłączamy kompresję czasu i przeczesujemy teren tak za pomocą lornetki (czyli opcji **zoom**), jak i naszej kamery celowniczej. Z reguły orientowanie się w terenie jest niepotrzebne, gdyż cele same dają znać o sobie, a my odczuwamy bezpośrednie skutki ich działania.

Cele wymagające zniszczenia rozdrabniamy na kawałki za pomocą odpowiedniej broni, natomiast przeznaczonych do uratowania

CZYM LATAMY

Apache AH-64
Dobra i solidna maszyna. Jej zaletą jest posiadanie czterech zaczepów (**hard points**), co umożliwia zabranie dużej ilości uzbrojenia. Poza tym wiele mechanicznych przyrządów pokładowych, trudnych do uszkodzenia. Bliższe informacje w TS6.

Black Hawk UH-60A
Produkowany od 1978 roku frontowy śmigłowiec wielozadaniowy, umożliwia zabranie na pokład do 11 żołnierzy, nie licząc 3-osobowej załogi. Używany do transportu rannych i grup desantowych. W rzeczywistości niezły, lecz w grze na niewiele się zdaje, z uwagi na powolność i mało nowoczesne wyposażenie utrudniające walkę i nawigację. Stałe uzbrojenie też przestarzałe; brak kierowanego działka. W misjach wymagających transportu ludzi z powodzeniem może zastąpić go Osprey.

LHX
Helikopter prototypowy, o zmniejszonej wykrywalności przez radary. Bardzo szybki i zwrotny, supernowocześnie wyposażony. Posiada trzy konsole komputera, które znacznie ułatwiają kontrolę nad śmigłowcem; często jednak bywają niszczone już po pierwszych trafieniach, co powoduje ograniczenie możliwości nawigacyjnych i nie tylko.

Osprey
Intersująca hybryda śmigłowca i samolotu, łącząca ich najważniejsze zalety. Dzięki temu jest równie zwrotny jak inne helikoptery, a jednocześnie po transformacji w samolot może rozwijać bardzo dużą prędkość. Kierowanie nim wymaga pewnej wprawy, lecz na pewno umiejętność ta popłaca. Elektronika podobna do LHX-a (dodatkowo posiada niewielkie wskaźniki tradycyjne). Wadą jego jest mała ilość uzbrojenia, jaką może zabrać na pokład.

CHARAKTERYSTYKI MISJI

Misje możemy podzielić na: **SEEK & DESTROY** (wykryć i zniszczyć) oraz **SEEK & RESCUE** (wykryć i uratować, ewentualnie konwojować). Dla wszystkich trzech państw powtarzają się następujące typy misji:
– **Alpha Strike**. Niszczenie specjalistycznego sprzętu bojowego przeciwnika (pojazdy radarowe, wyrzutnie rakiet itp),
– **Surgical Strike**. Niszczenie zaplecza (cystemy, bunkry),
– **Aerial Intercept**. Atak na grupę śmigłowców,
– **Supply Run**. Dostawa dla otoczonego oddziału,
– **Dustoff**. Pomoc dla zestrzelonego pilota,
– **Chopper Escort**. Oczyścić lądowisko i odeskortować własne Black Hawk-i,
– **Medevac**. Zabranie rannych z terenu wroga,
– **POW Rescue**. Uwolnienie i zabranie jeńców z wrogiego obozu.
– **Free Flight**. Opcja treningowa, polecana dla początkujących.

W Libii i Wietnamie dochodzą do tego jeszcze:
– **Truck Convoy**. Znaleźć i zniszczyć konwój wroga nim dotrze do celu,
– **Chemical Warfare**. Zniszczyć helikoptery przewożące gazy bojowe.

Zaś w NRD:
– **B2 Support**. Zlikwidować grożące naszym B–2 wyrzutnie rakiet,
– **Pickup**. Eskortować śmigłowiec, którym ucieka sowiecki minister.

Oraz w samej Libii:
– **Sanction**. Zlikwidować oazę, gdzie przebywa znany terrorysta.

RODZAJE BRONI

DZIAŁKA

Każdy z helikopterów posiada zamontowane na stałe jedno działko. W większości przypadków (wyjątkiem jest Black Hawk) jest to działko sprzężone z celownikiem nahełmowym – co oznacza, że podąża za celem ustawionym w kamerze. Posiadamy również możliwość zainstalowania dodatkowych działek, nie zautomatyzowanych, lecz posiadających większą siłę ognia. "Karabinów" więc nie należy lekceważyć; są bardzo skuteczną bronią, za pomocą której można niszczyć nawet bunkry.

RAKIETY

Hellfire

Znane i dobre pociski rakietowe, naprowadzane wiązką laserową i spełniające wymagania systemu Fire & Forget. Posiadają niewielki zasięg, lecz ich duża siła rażenia sprawia, że są idealne do niszczenia naziemnych celów opancerzonych (np. czołgi).

TOW

Rakiety starszej generacji, sterowane przewodowo z pokładu śmigłowca. Trudne w kierowaniu i użyciu; mogą być pomocne w rozpoznaniu i niszczeniu celów zasłoniętych przeszkodami terenowymi. Po wystrzeleniu pierwszego pocisku naciskamy klawisz **F10**. Widzimy wtedy rakietę, którą możemy kierować przy użyciu kursorów. **HUD** podaje nam dodatkową informację o czasie, który pozostał do wyczerpania się paliwa rakiety.

FFAR

Rakiety niekierowane, przewożone w pojemnikach po 19 sztuk. Posiadają dużą siłę rażenia, lecz niestety nie mają żadnych układów sterowniczych; tak więc użyteczne są do niszczenia trudnych do ugryzienia nieruchomych celów (bunkry, gęste skupiska pojazdów wroga itp).

Sidewinder

Znane rakiety powietrze-powietrze o dużym zasięgu i sile rażenia, kierowane automatycznie. Są typową bronią ofensywną używaną do niszczenia helikopterów i samolotów przeciwnika.

Stinger

Obronne rakiety przeciwlotnicze o mniejszej sile rażenie, lecz większej celności niż Sidewinder.



KILKA DOBRYCH RAD

– podmuchy wiatru stają się zauważalne dopiero na małej wysokości,
– czasami lepiej nie lecieć bezpośrednio do celu, lecz dotrzeć do linii frontu (zwykle jest to rzeka) i lecieć wraz z jej biegiem w kierunku celu,
– w misjach wymagających zniszczenia konwoju, lepiej polecieć do jego celu (**destination**) i tam nań zaczekać,
– jeżeli zostaniesz uszkodzony zanim dolecisz do miejsca bitwy, lepiej wróć do bazy – niczym nie ryzykujesz, a misję możesz rozpocząć jeszcze raz,
– radzimy uważać na ludzi, gdyż nie są oni widoczni na radarze a z reguły nie wyszli tutaj na spacer. Uzbrojeni bywają w bardzo dla nas groźne ręczne wyrzutnie rakiet,
– lecąc Osprey-em wykorzystujmy jego możliwosci zarówno podczas dolatywania do celu, jak i podczas ucieczki (opanowanie pilotażu naprawdę się opłaci).

"podbieramy" przez zbliżenie się do nich na małej wysokości (ok. 5 stóp) – otrzymujemy wtedy informację o przyjęciu na pokład nowego pasażera. W misjach wymagających eskortowania, należy lecieć w pobliżu eskortowanego helikoptera, starając się zniszczyć wszystkie mogące mu zagrozić obiekty.

Po wykonaniu misji i zostawieniu krajobrazu okraszonego dymiącymi zgliszczami, uciekamy do bazy. Lądowanie polega na odwróceniu czynności startowych (zawisnąć w powietrzu, otworzyć podwozie, zredukować ciąg do 30%), jednakże nie należy zapominać, iż właściwym do lądowania miejscem jest pas.

Po wykonaniu misji otrzymujemy raport zawierający informacje o punktacji i kosztach jakie musi ponieść społeczeństwo, by doprowadzić nasz helikopter do stanu pierwotnego. Jeżeli spisałeś się dobrze, możesz zostać odznaczony lub awansowany na następny szczebel w hierarchii wojskowej (stopień zależy od łącznej liczby punktów uzyskanych w dotychczasowych misjach).

WYPOSAŻENIE KABINY

Ogólnie tablice rozdzielcze można podzielić na dwa typy: skomputeryzowane (LHX i Osprey), oraz tradycyjne (Black Hawk i Apache).

Osprey i LHX

Przed nami znajdują się dwa ekrany komputerów i radar. Komputer pokładowy daje możliwość wyboru informacji o: punktach nawigacyjnych, uszkodzeniach i stanie silników (części uszkodzone zaznaczone są na czerwono) oraz uzbrojeniu (podświetlona aktualnie aktywna broń); dostępny jest też widok z kamery oraz radar. Na pokładzie Osprey-a znajdują się również (w prawym końcu deski rozdzielczej) wskaźniki tradycyjne – opis i użycie jak w Apache-u i Black Hawk-u, oraz wskaźnik pochylenia silników – **Tilt**. Na desce rozdzielczej znajdziemy także licznik flar i dipoli (pasków folii) oraz stopnia zagrożenia namierzeniem przez obronę p-lot (podpisany **ID** i **RI**).

Apache i Black Hawk

Znajdziemy tutaj również jeden ekran komputera – tym razem podający jedynie informacje o uszkodzeniach i nawigacji. Wszystkie inne informacje odczytujemy z przyrządów tradycyjnych:
SPD – prędkościomierz,
ALT – wysokościomierz,
VSI – wariometr (prędkość wznoszenia),
Fire Control – wyświetlacz ilości amunicji,
Sztuczny horyzont – pokazuje Twoją pozycję względem ziemi.
Radar – pokazuje otaczające Cię obiekty (uwaga! – nie jest wystarczająco czuły, by pokazać ludzi, palmy itp). Kropki czerwone – cele naziemne, niebieskie – cele powietrzne, żółte – naprowadzana rakieta, jasnoczerwone – zneutralizowana rakieta,
Wskaźnik stopnia zagrożenia (ID,RI) – wraz z ilością pozostałych środków obronnych. Pierwsza kropka – jesteś w zasięgu radaru, druga – jesteś namierzany, trzecia (+ sygnał dźwiękowy) – leci w Ciebie rakieta,
Kompas – (tylko w Black Hawk-u).

HUD

To już nie wskaźnik, a nowoczesny system wyświetlania informacji na przedniej szybie helikoptera. Podaje on informacje o wysuniętym podwoziu (**GEAR**), stopniu powiększenia obrazu lub mapy (**ZOOM**), kompresji czasu (**TIME**), oraz prawdopodobieństwie trafienia wziętego w celownik obiektu (obok ramki otaczającej obiekt lub w lewym dolnym rogu). Kompas znajduje się na górze ekranu, wraz z azymutem punktu nawigacyjnego (taki ptaszek). Poza tym na powierzchni **HUD**–a wyświetlane są komunikaty o trafieniach i uszkodzeniach.

JAK SIĘ BRONIĆ?

Do obrony przed pociskami naprowadzanymi za pomocą podczerwieni, służą wyrzucane z helikoptera flary stanowiące silniejsze źródło ciepła niż sam śmigłowiec. Systemy ostrzegania przed tymi pociskami aktywizujemy klawiszem **I**, flary wyrzucamy – **F**.

Analogicznie, przy rakietach naprowadzanych radarami, **R** – aktywizacja systemów, **C** – odpalenie pojemników z paskami folii. Posiadasz tylko 15 flar i tyleż samo pakietów folii.

Alex & Gawron

KLAWISZOLOGIA

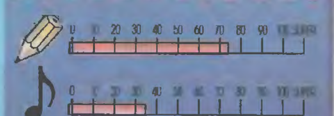
A,S – przełączanie wskazań komputerów pokładowych,
G – chowanie/wysuwanie podwozia (tylko LHX i Osprey),
R,I – aktywizacja systemów ostrzegania o rakietach streowanych radarowo/cieplnie,
C – wyrzucenie pasków folii,
F – odpalenie flary,
H – zmiana koloru HUD-a,
T – kompresja czasu (dwukrotna),
V – transformacja helikopter–samolot w Osprey-u,
" – złapanie widocznego obiektu w celownik i skierowanie na niego kamery (HUD poda nam: typ obiektu, odległość od niego i jego aktualne działanie),
[,] – przełączanie aktywnego rodzaju broni (podświetlonego na Fire Control),
~ – sprzęgło – błyskawiczny spadek ciągu do zera; po ponownym wciśnięciu ciąg powraca do swej poprzedniej wartości,
? – wyprostowanie dziobu śmigłowca,
, – zmiana zasięgu radaru,
SPACE – oddanie strzału,
1,2,3,4,5 – skokowa zmiana ciągu silnika,
6,7 – płynna zmiana ciągu silnika (co 10%),
9,0 – regulacja prędkości obrotów antywirnika,
F1–F2 – kokpit,
F3 – mapa,
F4-F10 – widoki śmigłowca (z **SHIFT**-em funkcje przeciwne).

16 BIT-INFO

LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts 1990
symulator lotu

- ☐ Amiga
- ☐ Atari ST
- ☐ IBM PC
- ☐ Herc.\CGA
- ☐ EGA\VGA
- ☐ S.Blast.\AdLib



NASZA OCENA **DOBRA**

BATTLE COMMAND

DOBRE RADY

1. Wystrzegaj się przypadkowego wyłączenia silnika lub włączenia jego biegu wstecznego przy oddawaniu strzałów.
2. Nie pozostawaj zbyt długo w jednym miejscu. W czasie walki jest to w ogóle niedopuszczalne.
3. Jeśli masz uszkodzony silnik, spróbuj krótkiej jazdy do tyłu a potem do przodu.
4. Znacznik strzałki na ekranie wnętrza czołgu likwiduj poprzez naciśnięcie klawisza ENTER.
6. Traktuj misję nr 1 jako okazję do treningu.

Battle Command to gra, obok której trudno przejść obojętnie. Fanów tego gatunku zapewne czekają znów nieprzespane noce.

Battle Command jest symulacją walki ciężkiego czołgu i odbiega znacznie od tego, co zwykło się rozumieć pod pojęciem symulator. Myślę jednak, że wybór formuły gry jest właściwy i zapewnia dobrą zabawę.

Twórcy postawili wszystko na jedną kartę. Jest nią perfekcyjne wykorzystanie grafiki wektorowej, która jest wszechobecna i obejmuje niemal wszystko, od pojazdów bojowych i zabudowań, przez kompleksy przemysłowe i obronne, aż po elementy krajobrazu. Jej animacja jest ponadto znakomicie zsynchronizowana z akcją gry.

To nie koniec zalet. Gra zwraca uwagę różnorodnością scenerii walki, misji, bogactwem opcji, logicznością swych zasad, dogodnością sterowania czołgiem i jego urządzeniami.

Przejmujesz dowództwo ciężkiego czołgu typu Mauler. Program nie precyzuje bliżej miejsca i czasu walki poprzestając na stwierdzeniu, że są to boje toczone przez północ i południe.

Po uruchomieniu gry mamy do wyboru kontynuowanie wcześniejszej gry lub rozpoczęcie nowej. Jeśli startujemy od nowa, to przechodzimy do ekranu wyboru misji – jednej z kilkunastu scenerii i sytuacji strategicznych.

Po wyborze misji mamy do wyboru trzy opcje:
– **briefing**, która zapoznaje z krótkim opisem wyznaczonego w misji zadania (dostępna mapa terenu misji i magazyn uzbrojenia),
– **select**, w której dokonujesz wyboru i rozmieszczenia uzbrojenia czołgu w zakresie: ciężkiego działa, rakiet ziemia-ziemia sterowanych radarem, rakiet ziemia-ziemia sterowanych podczerwienią,
– **status**, to opcja informująca o Twoim stopniu wojskowym, będącym jednym z wyznaczników dalszych zadań.

Amiga

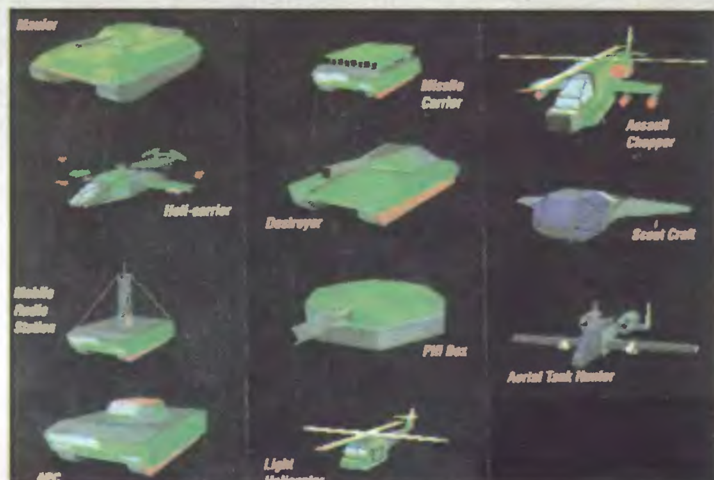
Kiedy czołg przerzucony na miejsce akcji dotknie już ziemi, radzę natychmiast nacisnąć klawisz F7 i zdefiniować sposób sterowania grą. Do wyboru jest mysz, joystick lub klawiatura. Przy okazji możesz dokonać pewnych korekt sposobu prezentacji grafiki. Następną czynnością powinno być zaktywizowanie klawiszami 1–4 rakiet lub działa oraz naciśnięcie klawisza ENTER w celu uaktywnienia trybu sterowania czołgiem. Ruch joysticka lub myszy góra-dół uruchamia silnik i stopniuje szybkość jazdy.

W każdej chwili możesz klawiszami funkcyjnymi **F2-F10** uzyskać:
– widok całego czołgu (klawisze **1-9** są odpowiedzialne za położenie w stosunku do ekranu gry),
– ekran przeglądu uszkodzeń,
– widok z wnętrza czołgu.

Należy bacznie obserwować ekran radaru po prawej stronie pulpitu sterowniczego. Biała kropka na jego czarnym tle oznacza Twój czołg, czerwone kropki to pojazdy i samoloty przeciwnika (możesz je czasami dosięgnąć rakietami sterowanymi podczerwienią, pod warunkiem, że będą leciały blisko horyzontu). Brązowe kropki to skały i domy, zielone kropki oznaczają drzewa. Brązowe plamy to wzgórza niedostępne dla Twojego czołgu. Szare prostokąty to obiekty przemysłowe i bazy wroga. Kropki żółte symbolizują tory pocisków i rakiet Twoich i obcych. Atak lotniczy jest sygnalizowany sygnałem optycznym i dźwiękowym.

Kiedy już zniszczysz wszystkie wskazane w opisie misji cele, ukaże się napis **Mission Completed, Head Pick Up Point** – co oznacza, że masz natychmiast kierować się do punktu zakończenia misji, gdzie oczekuje Cię helikopter. Wystrzegaj się komunikatu wzywającego do opuszczenia terytorium, na którym przebywasz. Oznacza on, że zmierzasz w złym kierunku i grozi Ci przerwanie misji.

RESET



16 BIT-INFO

BATTLE COMMAND

OCEAN 1990

symulator wodno-lądowy

- Amiga
- Atari ST
- IBM PC
- Herc.\CGA
- EGA\VGA
- S.Blast.\AdLib

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 SUPER

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 SUPER

NASZA OCENA: DOBRA

Gra ta jest jedyną z cyklu *"Conquests of Camelot"*. Następne części prawdopodobnie nie powstaną, gdyż gra nie była sukcesem finansowym. Tym niemniej warto poświęcić jej trochę miejsca. Nowością jest wprowadznie elementów zręcznościowych, które TRZEBA przejść!

ARTUR (Artus, Arthur) – główny bohater gry – legendarny król Celtów z V–VI w., władający południowo-zachodnią częścią Brytanii, walczący przeciw najeźdźcom anglosaskim; centralna postać legend arturiańskich, których trzon wywodzi się z mitologii celtyckiej. Dzięki licznym rozgałęzieniom i powszechności legendy, imiona członków drużyny Artura, takich jak Lancelot, Parsifal, Tristan, Gawaine, Galahad, a także żony króla – Ginewry, siostry – Morgany, czarownika – Merlina, weszły do ogólnoeuropejskiej tradycji literackiej.

Twoim zadaniem jest uwolnić Rycerzy Okrągłego Stołu zaginionych w poszukiwaniu Świętego Kielicha Graala i odnaleźć tę relikwię. Będziesz musiał wykazać się mądrością, zręcznością w walce i czystością duszy.

Możesz odwiedzić wiele miast ówczesnej Brytanii. Ja zatrzymałem się tylko w kilku, co pozwoliło na ukończenie gry, ale na pewno ominąłem kilka atrakcji.

ZAMEK CAMELOT

Grę rozpoczynasz w swoim zamku. Z pokoju weź sakiewkę i ubierz się. W ogrodzie porozmawiaj z żoną i weź różę. W skarbcu żołnierz napełni Twoją sakiewkę oraz udzieli odpowiedzi na pytania dotyczące Gawaina (to rycerz okrągłego stołu). Idź do wieży Merlina. Dokładnie obejrzyj mapę i zapoznaj się z pergaminem. Ze skrzyni weź kompas.

W kaplicy przyklęknij przy każdym ołtarzu i połóż po jednej złotej monecie. Pora opuścić zamek i wyruszyć w świat. Przy wyjeździe popytaj strażników o Galahada i Lancelota.

GLASTONBURY TOR

Tu spotkasz krzykliwego duszka, daj mu jedną złotą monetę i idź na zachód. Jest tam bardzo biedny myśliwy – jemu też należy się złota moneta. Proponuję zapytać go o Lancelota, Gawaina, Mad Monk i Black Knight. Teraz daj mu kolejną



King Arthur
Conquests of Camelot
the search for the grail

IBM PC

monetę, a otrzymasz coś w zamian. Przed pójściem dalej nie zapomnij o wykonaniu SAVE (czeka Cię etap zręcznościowy – walka z dzikami).

Łatwo jest pokonać dziki – gdy któryś z nich jest tuż przy koniu, naciśnij FIRE. Pójdź dalej na zachód; porozmawiaj z wroną i powiedz jej, że chcesz walczyć z Czarnym Rycerzem. Obejrzyj leżące pod drzewem zwłoki i weź rękawicę. Idź w prawo i koniecznie wykonaj SAVE.

Teraz masz okazję wykazać się talentami militarnymi, które sprowadzają się do trzykrotnego trafienia przeciwnika. Według mnie jest to najtrudniejszy etap gry. Po walce pora uwolnić swojego rycerza. Porozmawiaj z nim i wsadź go na konia. Idąc dalej spotkasz postać, daj jej rękawicę. Teraz SAVE i w lewo. Rozmawiając z kolejnymi kamieniami (?) musisz rozwiązać sześć zagadek.

Po pojawieniu się w centrum TOR, idź na północ. Tu spotkasz pewną osobę. Zapytaj ją o Graala i pójdź za nią. Czeka Cię bitwa ze zjawami. Nie żałuj sobie! Po walce – miła niespodzianka. Dowiesz się, że nie ma możliwości opuszczenia ruin. Nikt Ci tego w grze nie powie, ale jest jedna szansa. Musisz na każdym z ołtarzy położyć po jednej srebrnej monecie. Tym sposobem dostaniesz klucz do otwarcia pokrywy. Po jej odsunięciu sięgnij w głąb i wyjmij serce. Teraz wróć do miejsca, w którym po raz pierwszy pojawiłeś się wśród ruin. Znowu musisz wykonać SAVE i dać dzikusowi miedzianą monetę. Skieruj się na południe.

OT MOOR

Idź przez śnieg, aż dotrzesz do lodu (prawo, góra, góra). Będąc na nim użyj serca i potem szybko SAVE. Cały czas obserwuj serce. Jeżeli jest złote – to znaczy, że idziesz dobrą drogą. Czerwony kolor informuje, że jeszcze krok i wpadniesz do wody. Nie martw się, pomyśl o przejściu tego etapu bez serca! Na końcu labiryntu dotrzesz do Lodowego Pałacu. Spotkanej niewieście daj serce i poproś o uwolnienie Lancelota. Czekają Cię miłe (?) zagadki, warto więc nagrać bieżącą sytuację na dysk.

NORTHAMPTON

Porozmawiaj z człowiekiem przy łódce, zapytaj go o Galahada i o ceny. Za bilet do Gazy płacisz trzy złote monety lub dwie złote i pięć srebrnych.

GAZA – DZIEŃ PIERWSZY

Po dotarciu do portu spotkasz mężczyznę i chłopca. Obaj pragną być Twoimi przewodnikami. Osobiście radzę Ci wybrać drogę, którą pokazuje chłopiec, ale ostateczna decyzja należy do Ciebie. Chłopiec zaprowadzi Cię do Mistrza. Tego możesz pytać o wszystko, a w szczegól-ności o Graala, Galahada, bogów i strażników. Zanotuj sobie WSZYSTKIE imiona i symbole, które Ci poda. Omijając spotkanego faceta idź na południe, wschód, południe i znów na wschód. Nie pij wody, gdyż jest zatruta. Po drodze przeszkodzi Ci intruz, ale wystarczy abyś wyciągnął miecz i...

Dalsza droga: wschód, północ, po schodach do zbiornika z wodą (możesz wypić), góra, północ. Strażnikowi daj cztery miedziane monety. Idąc na zachód dotrzesz do bramy. Mężczyźnie, który będzie chciał Twoich pieniędzy, pokaż miecz (to wystarczy). Przejdź przez bramę. Zaraz po wejściu złodziej ukradnie Ci mieszek z forsą (trudno przyszło – łatwo poszło). Jedyne co możesz zrobić, to sprzedać Mohammedowi swojego muła. Od tej pory obowiązuje nowy kurs walut: 2 dinary = 1 złota moneta, 1 dirhams = 1 srebrna moneta, 1 fals = 1 miedziana moneta, 4 dirhams = 1 dinar, 4 fals = 1 dirham.

Po nauczeniu się aktualnego kursu, musisz wykonać serię dobrych uczynków. Nie jest to żadna działalność charytatywna – przyczyni się przecież do Twojego zwycięstwa! Za jednego dinara kup jabłko prawdy. Spotkasz sprzedawcę, któremu potrzebny jest welon. W stoisku obok kup obiad (FELAFEL) i daj małemu chłopczykowi. Kup lustro i idź w miejsce, gdzie sprzedałeś muła. Zawołaj Mari i rzuć jej lustro. Ponownie ją zawołaj i poproś o welon. Możesz go dać sprzedawcy dywanów. U faceta z lampami kup zioła i daj je handlarzowi oferującemu ryby. Kobiecie, od której kupiłeś obiad sprezentuj mięso zakupione u rzeźnika. W sklepie z antykami kup relikwie Świętego Piotra. Nie zwracaj uwagi na Graala, o którym mówi sprzedawca. Kup CHARCOALS i daj je żebrakowi. Zapukaj do gospody i daj karczmarzowi otrzymaną torbę.

GAZA – DZIEŃ DRUGI

Idź pod dom Mohammeda i porozmawiaj z płaczącą kobietą. Od handlarza trawy możesz kupić trochę oferowanego przez niego towaru. Zakupioną trawę rozsyp koło płaczącej kobiety. Pora na kolejną rozmowę – tym razem z handlarką jabłkami. Otrzy-masz od niej jabłko siły. I kolejna szczera rada – nie jedz tego jabłka. Skieruj się do domu z wielkimi drzwiami. Zapukaj. Na wszelkie propozycje odpowiadaj "NO". Pytaj kobietę o Graala, Galahada i o test.

Najwyższy czas zabrać się za quiz. Musisz jednak ponieść koszty – kobieta chce od Ciebie Twoją sakiewkę. Możesz ją oddać (i tak jest pusta). Korzystając z otrzymanych od Al Sirata symboli szybko uporasz się z zadaniem. Idź do żebraka, poproś go o otwarcie katakumb. On uczyni to i da Ci jeszcze eliksir. Aby nie zgubić się w lochach użyj kompasu – zawsze wskazuje północ. Gdy znajdziesz mumię-dziecko, zabierz złoty medalion używając miecza. Podejdź do sarkofagu i przeczytaj napis; otwórz go i weź złote jabłko. Po znalezieniu Galahada daj mu eliksir. Wychodząc zostaniesz ugryziony przez szczura.

Dobrze Ci tak! To przyspieszy Twoją akcję. Posągowi Afrodyty daj złote jabłko i odpowiedz na jej pytania. Warto przedtem wykonać SAVE i zaopatrzyć się w książkę "Mitologia Greków i Rzymian".

Po poprawnych odpowiedziach na wszystkie pytania, Afrodyta poda Ci sposób powrotu. Zapisz sobie jej wskazówki i przestrzegaj ich! Po dotarciu do czaszki obejrzyj ją i wejdź po schodach. Musisz pochodzić teraz wokół świątyni (nie schodź w dół). Spotkasz gościa, który chce z Tobą walczyć. Załóż otrzymany hełm, wykonaj SAVE i walcz z nim! Po zwycięstwie wypuść gołębia i idź za nim, aż napotkasz Afrodytę. Zapytaj Merlina o spiralę. Wejdź na spiralę i idź w dół (lewo?), aż napotkasz szósty filar. Sekretem jest informacja, że licząc filary należy policzyć także puste miejsca. Pchnij filar i weź Graala. Nie ciesz się jeszcze, bo o to właśnie sprytny człowieczek ucieka z Graalem. Pobiegnij za nim. Do Ciebie należy decyzja – zabić, czy ułaskawić.

P.S. Chciałbym podziękować koledze User Jama za pomoc w przejściu jednej ze scen zręcznościowych (walka z Czarnym Rycerzem).

Junior











16 BIT-INFO

CONQUESTS OF CAMELOT

Sierra On-Line 1989

przygodowa animowana

☐ Amiga	■ Herc.\CGA
☐ Atari ST	■ EGA\VGA
■ IBM PC	■ S.Blast.\AdLib

NASZA OCENA: BARDZO DOBRA

SUPERy

Jak widać, Supery przybierają na dowcipie, przestają się czepiać, ludzie się bardziej starają.

AAA – (ale jaja, ludziska się tak rozpędziły, że niektóre, by znaleźć się w Superach, wymyślają całe listy poskładane z błędów ortograficznych, stylistycznych i merytorycznych, potem taki jeden z drugim jeleń tylko czeka, by zobaczyć swoje wypociny opublikowane drukiem. Szanowni Państwo – nic z tego, wy nie potraficie porządnie nawet listu spieprzyć, tzn. że gdybyście znali ortografię, to poprzekręcalibyście wszystko, a tak niestety poprzekręcaliście niechcący z błędów na dobre),

A **ten kupon jak bumerang** – (wraca) proszę o odpowiedź, o co chodzi w miejscu na korespondencję na specjalnych pocztówkach – czy chodzi tu o korespondencję z czytelnikami TS, czy korespondencję z TS (najprawdopodobniej jest to miejsce, w którym my odpisujemy przysyłającemu, jakie ostatnio wyniki osiągnęliśmy, na jakie gry głosujemy i podajemy parę tipsów),

*A***utentyk** – jestem waszym stałym czytelnikiem, więc proszę przysłać mi za zaliczeniem numery 1, 2, 3, 4...; (inny przypadek) błagam, przyślijcie mi te gry – w zamian zobowiązuję się zapłacić przy odbiorze i prenumerować przez rok TS; (gryps zasłyszany na giełdzie przez czytelnika) ...myślę, że Commodore jest lepszy od Atari gdyż ma więcej klawiszy...

*C***eny** – (fragment listu o cenie TS po jego przytyciu) ... z drugiej strony jest to gazeta dla fanów gier komputerowych, fanami takimi są zwykle posiadacze komputerów, a jeśli już stać jednego z drugim na komputer i oprogramowanie do niego, to niech nie ściska dupy (przepraszam za wyrażenie) na te 20 tys zł. miesięcznie (co wy na to?),

*C***zytelnicy pozdrawiają się...** – chciałem przekazać pozdrowienia dla tego profesorka z TS6 (Super Dwumiesiąca), ten cieć malinowy nakazanił w swoich zwidach, bo chyba był po kuracji klejowej, więcej takich ludzi, a guciu zostanie prezydentem (God Save The Prezydent),

*D***eterminacja** – pomocy! jeśli mi pomożecie, to przyślę wam głowę Saurona zatkniętą na kij, a jeśli nie, to on przyśle wam moją! (oto do czego prowadzi WAR IN MIDDLE EARTH)

*H***igh Score** – czy można w World Karate Championship wybrać na TWO PLAERS, a grać na jednego? Jeżeli tak to mam ok. 28 tys punktów i brązowy pas (odpowiadamy na pierwsze pytanie – jest to możliwe technicznie, ale czy wypada kopać "leżącego", poza tym i tak nie masz szans na HS, bo nie chciało Ci się nawet wystarczająco nakłaść gościowi po pysku, brązowy pas załóż do spodni)

*L***ista Przebojów** – nie wpisałem na kartce dwóch najlepszych użytków, bo nie wiem co to jest (współczujemy Ci przyjacielu, sumienie jednak nie pozwala nam przejść dalej nad takim przypadkiem do porządku dziennego – użytki, jak nazwa wskazuje, to programy użytkowe, czyli np. edytory tekstu, kopiery, pakery, arkusze kalkulacyjne),

*L***udzie gadają** – Supery to fajna rzecz, ale ci których utwory się tam znaleźli na pewno nie są zbyt szczęśliwi (bzdura – dostaliśmy już trochę listów od zasuperowanych, którzy są szczęśliwi); śmiejecie się z innych, a sami robicie błędy (wiemy, wiemy to na pewno chodzi o te słynne "niepół mózgi", literki się nam rozjechali, a my tego nie zauważyli, poza tym błędów "literówek" jest cała masa); przez Supery niektórzy na pewno nie mogli zasnąć, albo siedzieli w kiblu z rozregulowanym pęcherzem (biedacy...); Supery to było podkręcenie babola w dobrą stronę (mocno powiedziane); podoba mi się w TS wszystko, oprócz tego co mi się nie podoba i podoba mi się wasz tok rozumowania KURCZE MAĆ! (i vice versa); na razie mam 14 lat, ale rodzice mi obiecali... (jak dobrze pójdzie, to za rok będziesz miał już 15 latek),

*Ł***adne słowo** – joylujoza,

*M***artwią się o nas** – sorry za to, że list jest krótki (mały), ale przecież małe jest piękne i zaoszczędzicie sobie oczu jeżeli będę przesyłał krótkie listy (jak to miło, gdy ktoś czuły i kochający martwi się o ciebie, popieramy ten wątek),

*M***esjasze i Prorocy** – zarówno mnie, jak i wszystkim czytelnikom nie podoba się..., podoba się (niepotrzebne skreślić), (trudno być Prorokiem we własnym kraju, ale wypowiadanie się we własnym imieniu nie grozi tak często śmiercią lub kalectwem),

*M***iłość braterska** – I'm 17 years old, narodziłem się po okropnych masakrach i szatańskich mękach, siejąc sieklerami i waląc wszystko co żyje. Parę minut po mnie wypełzło moje przeciwieństwo i utrudnienie mojego życia – (tu imię żeńskie) – jeśli posiadacie coś łatwopalnego i potrzebujecie królika doświadczalnego, to możemy pogadać o wymianie – byle szybko!

*M***yślenie ma przyszłość** – kuponów nie wysyłam osobno, bo zawsze kieruję się zasadą: IF znaczek = 2*znaczek THEN gotówka = gotówka – 2*cena znaczka (od razu widać, że to człowiek myślący, przy okazji można jeszcze zaoszczędzić na kopercie i spiąć zszywaczem dwa kupony razem – do czego w razie potrzeby namawiamy),

*N***aiwny** – powinniście zamieścić obszerny opis konsoli VIDEO GAME CA-160, gdyż gry zawarte w pamięci ROM są bardzo uproszczone i zawierają denną grafikę (czy po naszym dokładnym opisie oczekujesz reanimacji pacjenta, czy nowego "Cudu nad Wisłą"),

*N***ezewnictwo** – komputer Aj–Bijem, (do "małego Atari" wszyscy przywykli ale...) wielkie Atari (tak, to Atari ST), TOP SEXRET (do tego jeszcze nam daleko), mam Cosmodroma (czyt. Commodore), posiadam Atarynkę, H.I.F. Score (czy ta nazwa pochodzi od wirusa), Tupie Se Kret (Top Secret)

*N***owomowa** – (wierzyć się nie chce, że tyle ludzi pisze na co dzień: bendem, pójdem, zrobiem. Proponuję zawrzeć pakt zgodnie, z którym nie będziemy w wzajemnych kontaktach posługiwali się językiem sfer rządzących, OK?),

O **Liście Przebojów** – jako porządni gracze, używek żadnych nie stosujemy: graficznych, muzycznych, edytujących teksty, arkuszujących kalkulatory, i dlatego nie przesyłamy żadnych propozycji; z racji tego, że jesteśmy zagorzałymi zwolennikami SPEEED KING'a, domagamy się rehabilitacji gry i zaprzestania jej dalszej profanacji (czy słyszeli głosujący na śmieci?),

*O***rtografologia** – odpiszcie, czy ukaże się mój opis (kolega mówi o karze od karania, czy o każe od ukazywania się), od poczontku śledzę poczontki waszego pisma i muszę przyznać, że nie są złe (nasze może nie, ale początek Twojego początku jest nieszczególny), chciałbym przeprosić za mój pierwszy list, ktury mam nadzieję pójdzie w niepamięć (pierwszy może i pójdzie ale jak zapomnieć takiego "którego"),

*O***świadczenia** – nie jestem homoserem i to z dziurkami (nie podejrzewaliśmy cię o to),

*P***oczątki i końce** – Ave joystick (Ave!), Cześć piaskowcy, milusińscy z żelbetonowymi pomponikami w futrzanych czapeczkach (to było ładnie powiedziane), To tylko my – dobrzy ludzie z Gestapo dobijający dwumiesięczną Amigą ("...nie z nami te numery Bruner"), Cześć wypierdki mamuta (nie uważamy się za wypierdki, bo nie jesteśmy zieloni, ani nawet sraczkowaci), Czołem pajace (sam jesteś pajac pajacu jeden, pajace zawsze noszą czapeczki, a my nie), Hołd dla was Władcy Bajtwymiaru (czuć, że gość ma parę w łapach), Witam Wielebnych Misjonarzy Słowa Hardware'owego (pierwszy raz widzę by komuś Ten Najniezbędniejszy przedmiot w szkole aż tak wpłynął deformująco na światopogląd), Cześć wam żądnym gier komputerowych grampirów (o wielki Draculo wybacz grzesznemu bo nie wie co czyni), Smacznego CHIPA (do Wielkanocy jeszcze trochę zostało czasu, no nie?), Niech z głośników waszych komputerów zawsze będzie słychać wybuchy, a z waszych ekranów monitorów niech sypią się odłamki i niech leje się krew (to się musi spodobać), Z partyjnym pozdrowieniem... (zanim przyłożę, to spytam, z ramienia której partii, odpuszczę tylko przedstawicielowi PPPP), Drogi plutonie egzekucyjny,

*P***rawdziwy wyznawca** – jestem gotów oddać ostatni guzik, a nawet swoje życie i wszystkie dwie ręce za przetrwanie TS ("jeszcze Polska nie zginęła...")

*P***rośba** – chciałbym bowiem by wydaliście w waszej gazecia choć małą cząstkę mojego listu lub choćby moje nazwisko lub pseudonim, moi koledzy bowiem śmieją się ze mnie, że piszę do was, twierdzą bowiem, że mnie i tak nikt nie czyta (a to niedowiarkowie, czytamy wszystko, co tylko dojdzie pocztą – a czy wszystko dochodzi?),

*P***rzegięcie** – życzymy wam 100 mln nakładu (to powinno wystarczyć na Polskę, ZSRR i Chiny), czy możecie przysłać mi listownie jak programować gry i różne inne programy na kasetach (tego nawet komentować się nie chce),

*P***rzekleństwa** – (nie spodziewaliśmy się czegoś tak smakowitego) "ażebyś nigdy TOP SECRET-u nie uwidział" (może się przyjmie???),

*P***rzekręty** – (idą jak chrupiące bułeczki, rozsądek nakazuje nam wybieranie tylko najlepszych) Quasimodo – GŁASZCZYMORDA, Joe Blade – JOYBLADE, Gyrrus – WIRRUS, GRY UST, One on One – ONY NA ONA, Gianna Sisters – REGINA SYSTEM, PRZEORANE SIOSTRY, Chase H.Q. – CHASE FUCK YOU, Mr. Do – MR. DO'PAS, Ninja Master – NINJA MINISTER (sportu i turystyki), Storm – SROM, Infiltrator – INHALATOR, FILTR DO WODY, PaperBoy – PAMPERSBOY, Blue Max – BLUES & MARKS, Mózgprocesor – MÓZGORESOR, Tomahawk – LATAJĄCA CIUPAGA, Prince of Persia – PRINCE POLO (batonik), G.I. Joe – MAŁY JOE, Purple Saturn Day – WHITE SATURN NIGHT, Green Beret – KREM W BERET (jaki krem?), Karateka – KALEKA, River Raid – ROWEREM RAJD, Cobra Stallone – MIĘSO MIELONE, Zorro – OZORR, Blinky's Scary School – ZAMEK NA PERYFERIACH ("Nemocnice na kraji mesta" – pamiętacie?), Turbo Esprit – TURBO SPIRYT, Game Over – GRAMY O ROVER, Little Devil – LITTLE DEBIL, Pyjamarama – PIJANA MAMA, Draconus – DR. CONUS, Robocop – ROBOKLOP, ROWOKOP, Barbarian – BARBI, Drop Zone – DRAP ŻONĘ, DRAP ZONIE, Spy Vs Spy – SPAWACZ KONTRA SPAWACZ,

*P***rzenośnik** – mam problem z ROBBO i MISJA na Atari – czy można je przenieść na C-64? Jeśli tak, to też proszę przysłać (można by przypuszczać, że cechą ludzką jest zdolność do przyswajania podstawowej wiedzy, ale...),

*S***amokrytyka** – (zostaliśmy wywołani do tablicy z prośbą o komentarz w sprawie Bajtka 7/91 i 8/91, gdzie w stopce redakcyjnej jest napisane: "Co jest gane – Top Secret". Oczywiście to nie jest wina drukarni tylko nasze niedopatrzenie, powinno być: "Co jest grane?" a cała sprawa dotyczy poszukiwań Naczelnego na giełdzie, na której przepadł bez wieści w 1945 r),

*T***ego nikt się nie spodziewał** – w numerze Bajtka 6/91 ukazał się program gry FIGHT NIGHT. Kiedy próbowałem program ten wpisać do pamięci komputera, przy pozycji licznika 100 wyskakuje napis ?SYNTAX ERROR – READY. Słyszałem, że właśnie ta gra jest bardzo interesująca (sprawa wydała się podejrzana więc zajrzeliśmy do wspomnianego numeru "Bajtka" – Wam radzimy: zróbcie to też sami*)

*Z***boczenia są różne** – możecie wydrukować moje inicjały albo ksywę, ponieważ nie mam nic do ukrycia i podoba mi się LUKE (LUKE skrzywił się okrutnie i spytał, czy Bartek N. to dziewczynka?).

*) – podpowiedź dla nie posiadających Bajtka 6/91: jest to spis nieśmiertelności dla kilkudziesięciu gier.



Uwaga, uwaga, uwaga – w związku z dużą liczbą pytań, które wykraczają poza ramy pisma o grach, postanowiliśmy częścią materiałów wesprzeć znaną rubrykę "Drogi Bajtku" w Bajtku, gdzie serdecznie zapraszamy, a osoby zainteresowane Commodorami i Amigą do nowego pisma – "C&A".

Anonimy – ciekawą grupę listów stanowią anonimy o treściach różnych (zwykle chamskich), rozumiemy, że ich autorzy silnie represjonowani w szkole próbują w ten sposób odreagować. Zespół redakcyjny łączy się z Wami (nie utulony w trosce) w głębokim żalu nad Waszym przyszłym losem. Dowcip rośnie w abstrakcję...

Czytanie – padają w Waszych listach pytania "czy wszystko jest czytane?". Odpowiedź: czytamy każdy list, któremu uda się dotrzeć do redakcji.

Errata – dziś bardzo obszerna errata, bowiem wychodzimy z założenia, że coś zawalić łatwo, a odkręca się to potem długo i wielokrotnie, czyli podajemy uzupełnienie tytułów gier dostępnych na różne komputery:
– Amstrad: Purple Saturn Day, Last Ninja II, The Goonies, Colossus Chess 4.0, Feud, Iron Lord, Infiltrator, Leaderboard Golf, Predator, Ghostbasters II, North & South, Test Drive, War in the Middle Earth, Karnov, Shadow of the Beast. Niepotwierdzone jest do końca istnienie w Polsce: Thunderbirds, MicroProse Soccer, Fighter Bomber,
– Amiga: Cultivation=Puzznic; Garfield,
– Commodore 64: Agent USA,
– Spectrum: North & South, Beast I, Snoopy, Puzznic, Pitfall 2, Infiltrator.
Na koniec dwa słowa wytłumaczenia – nie chcemy pisać, że coś jest dostępne w USA, jeżeli nie ma tego w Polsce, dość często widzi się zapowiedzi gier w zachodnich pismach, ale dopóki nie dotrą one do kraju to tak jak by ich nie było, nie chcemy robić zbędnego zamieszania wiadomościami teoretycznymi. Powyższe dane pochodzą z Waszych listów.

Gry i my – na szczęście pojawiło się kilka firm, które sprzedają legalne gry, w pudełkach, kolorowe, szmery bajery. Gry są w Baltonie, w księgarniach, sklepach komputerowych i innych firmach. Kiedyś my chcieliśmy ratować tragiczną sytuację i podjąć się sprzedaży gier, ale NA SZCZĘŚCIE już to robią inni. My możemy patrzeć na to z boku, oceniać gry w stosunku do ich cen, pisać o grach w sposób NIEZALEŻNY.

Lista Przebojów – panuje kilka dziwnych opinii o LP:
– co wy tam wypisujecie, dlaczego piszecie o tym czy tamtym, jak tak dobra gra jak... mogła znaleźć się w śmieciach?
– piszcie tylko o nowościach!
– niech redakcja cenzuruje nadsyłane kupony (max 2 lata)
– niech powstanie LP staroci!
– podzielcie LP na: taśma/dysk, w/g muzyki, w/g grafiki, w/g tematyki.
Przede wszystkim, my jako redakcja nie mamy wpływu na kształt LP, w całości jest ona tworzona na podstawie kuponów (więc z pretensjami to do siebie). Kilkukrotnie apelowaliśmy o głosowanie na nowości, ale to tak jak "grochem o ścianę". Nie wiemy po co LP Staroci – bo gry raczej nie nabierają mocy z wiekiem jak wino. Uważamy, że dalsze rozszatkowywanie LP na mniejsze części nie ma sensu do momentu powstania LP opartej o sprzedaż w kilku testowych sklepach.

Literówki i inne błędy – cieszy nas fakt, że jesteśmy bardzo uważnie czytani tzn., że wyłapujecie różne błędy pojawiające się w TS. Uważamy jednak, że do Superów warto dawać jedynie SUPER BYKI, a nie kajać się bijąc w piersi bo gdzieś przepadło l, m, czy inna litera. Poza tym zawsze przed "puszczeniem numeru" do druku, Superowe smutki zostają wyrzucone, pozostaje sama esencja, sam miód.

Moje Atari – zawiadamiamy, że czasowo zawieszono wydawanie równoległego pisma "Moje Atari". Przenumeratorzy, którzy mieli zamówione numery od MA 9, otrzymają zwrot pieniędzy. Wiadomość tę publikujemy na prośbę kolegów z "MA".

Mniejszy, grubszy, droższy, częściowo tak w skrócie przedstawia się "ankieta" na temat przyszłego kształtu pisma. Trafił się też i taki głos: "Nie wierzę, aby TS wydawany raz na miesiąc był tańszy niż wydawany co dwa miesiące" – Bogusław Serafiński, Gorzów Wlkp.

Prenumerata – okresowe podwyżki cen wydawnictw Spółdzielni Bajtek wprowadziły nieco zamieszania w szeregi prenumeratorów, więc wyjaśniamy: prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje niezmienność ceny zamówionych czasopism (decyduje data stempla pocztowego) w całym okresie jej trwania.

Sprawdzanie – dostajemy trochę listów z prośbami o sprawdzenie "dlaczego moja gra nie chodzi?". Szanowni Państwo, takim sprawami zajmują się serwisy producentów gier, a nie redakcje czasopism komputerowych. Oczywiście, serwisy dbają tylko o legalne kopie, a ponieważ takich nie ma zbyt wiele w Polsce, więc zgodnie z paragrafem prawa handlowego, takie świadczenia jest winny sprzedający (nie może się on tłumaczyć tym, że nie wiedział, że program jest niepełnosprawny). Jeżeli nie potrafi on usunąć wady lub dokonać wymiany na towar sprawny, jest on zobowiązany do zwrotu pieniędzy.

Współczujemy – współczujemy wszystkim tym, którzy mają mało gier, którzy nie wiedzą gdzie je kupić, którzy nie wiedzą nic na temat gier ale... litości – nie do nas z takimi sprawami, nie jesteśmy Świętymi Mikołajami, Wizardami ani innymi Dobrymi Wróżkami. Dlaczego ciągle uważa się, że ktokolwiek z redakcji będzie miał "tyle serca", że za własne pieniądze obkupi Was we wszystko, jeżeli Wasi rodzice nie chcą dać na to grosza!

♥ *Czy warto do Amigi 500 dokupić stację dysków, a jeżeli tak, to jaką: 3.5" czy 5.25"?*

Michał Boligłowa, Poznań

Na pewno warto, bo ciągłe przekładanie dyskietek w niektórych grach (np. It Came from the Desert, Space Ace) może znacznie uprzyjemnić grę. Polecamy stację 5.25", bo lepiej mieć w domu dwa różne formaty – wymiana plików (np. tekstowych) z IBM-em itp. "Duże" dyskietki są poza tym dwa razy tańsze od "małych" i w przypadku Amigi ważne jest to, że można bez obaw używać dyskietek "bezfirmowych".

♥ *Mam C-64 i uważam, że jest to komputer dyskryminowany na łamach TS i Bajtka.*

Scorpion 64, Wodzisław Śląski

To niewiarygodne, ale podobne odczucia mają użytkownicy: Amigi, ST, Atari, Amstrada, Spectrum, IBM itd. (cytat z innego listu: "uważam, że za mało jest gier opisywanych na Atari ST, dlaczego?" – *Krzysztof Chodacki, Radom*). Być może pojawienie się nowego pisma: czyli Commodore & Amiga poprawi samopoczucie Commodorowców. A poza tym, to w ogóle opisujemy mało gier, bo powinno być ich 50 w numerze, a nie ok. 20, jak jest teraz.

♥ *Wasz magazyn powinien być wydawany w kilku wersjach wraz z dyskietkami dla różnych komputerów, na ostatniej stronie powinno być ogłoszenie-pocztówka (kupon + pieniądze = dyskietka z oryginalną naklejką Top Secret).*

Mariusz Ulatowski, Warszawa

W pełni się z tym zgadzamy. Dodatkowo w każdym mieście powinien być salon, w którym będzie można grać do woli, łączyć się modemem z redakcją w Warszawie, kąpać w fontannie i jeść lody. Top Secret jest w swej naturze pomieszaniem opisów gier na różne komputery. Sprawa sprzedaży – patrz "Gry i my".

♥ *Lubię oryginalne gry lecz uważam, że piractwo musi zostać bo nie zamierzam zbierać przez pół roku pieniądze na jedną grę, a nie uważam, że zachodnie firmy będą specjalnie dla nas obniżały ceny. Wierzcie mi, co innego "robić" w redakcji pisma komputerowego, być milionerem i mieć oprogramowania na pęczki, a co innego być zwykłym graczem.*

Rafał Drab, Chorzów

Święta racja, ale my działamy właśnie po to, byś za uzbierane pieniądze nie kupił chłamu. Ceny nie są takie straszne – dwa do czterech razy MNIEJ niż na zachodzie.

♥ *Jak na pewno zdajecie sobie sprawę, jesteście monopolistą. Nie ma żadnego innego pisma poświęconego metabolizmowi i ewolucji gier. Ciągnie to za sobą makabryczne ociekające krwią skutki: podwyżka cen, bezsensowne opisy, tragiczne mapki, do tego w TS przedstawiane są rupiecie i śmieci – czyli złom. Dlaczego nie zajmujecie się nowościami? Mam IBM PC.*

Wojciech Waliszewski, Poznań

Top Secret w istocie praktycznie jest monopolistą. Staramy się tego nie nadużywać. Bardzo trudno jest natomiast wypośrodkować zawartość pisma w stosunku do wymagań Czytelników – różne komputery, różny czas dostępu do nowości. Nie raz słyszymy skargi, że opisujemy zbyt nowe gry.
Jeśli Ty naprawdę znajdujesz w TS same śmiecie i rupiecie, a do tego tragiczne mapki, to po prostu przestań nas czytać – będzie Ci łatwiej.

♥ *Czy Commodore nadaje Stereo? Czy możliwe jest podłączenie dodatkowego zestawu głośników?*

Tomasz Bursztyn, Zielona Góra

Jeden Commodore nadaje mono – więc dwa nadają stereo monofoniczne. Nawet i przez wzmacniacz i dodatkowe głośniki. A już cztery Commodory grają kwadrofonicznie. Pomyśl co będzie, jak kupisz osiem.

♥ *Jak wpisać program maszynowy na Commodore typu: ISR $E518, LDX #$27 itd.?*

Marcin C., Zabrze

To co przytaczasz, to tzw. mnemonik, czyli zapis symboliczny programu w kodzie maszynowym. W pamięci komputera reprezentuje go ciąg liczb. Najlepiej więc wpisać go na jakiś asembler albo debugger (inaczej monitor kodu, możesz znaleźć je w cartridge-ach), który przełoży go automatycznie. Możesz też zakodowac go "ręcznie" i wpisać do pamięci instrukcjami POKE. Bliższe informacje w "C&A".

♥ *Chcę wkrótce kupić nowy komputer i móc używać go do wszelkich możliwych celów. Co wybrać: Atari ST czy Amigę?*

Robert Klimas, BRD

Do wszelkich możliwych celów komputer nie wystarczy. Jeżeli chcesz grać – kup Amigę, jeżeli chcesz robić DTP lub MIDI – kup Atari ST.

♥ *Czy po rozszerzeniu pamięci Atari 65 XE do 256 kB będą na nim działały programy z Amigi albo Commodore?*

Rafał Michałowski, Suchowola

Nie, rozszerzenie pamięci nie zbliża komputerów do siebie. Nie jest to też wcale synonim emulatora.

♥ *Nie gniewajcie się chłopcy, ale zaczynacie przynudzać! Rzygać się chce słuchając tego waszego skomlenia na temat "złodziei programów". Sytuacja jest taka, że ci ludzie działają w świetle prawa. Gdyby było inaczej to siedzieliby dawno za kratkami. Nie wszyscy są w tak dobrej sytuacji jak wy i nie mają komu dupy lizać w zamian za oryginalne gry.*

Grzegorz Byry, Dynów

Art-B, Telegraf, afera alkoholowa itp. to dla Ciebie oczywiście puste słowa i dowód tego, że w Polsce można wszystko. Wierzaj, że jeśli będzie można zarobić na sadzaniu piratów (lub zmniejszać w ten sposób straty) to więzienia będą przepełnione. Co do oralno-analnej części listu, to gdybyśmy byli ciemni jak tabaka w rogu, to nasi Czytelnicy po prostu nie mieli by czego czytać. I Ty też.

High Score

Rubryka największych wygrzmotów joystickowych, jak na razie trzyma się zdrowo (głównie psychicznie), pomimo ciągle ponawianych ataków na jej prowadzącego w postaci: nieprawdopodobnie pokręconych nazw, nieczytelnych wyników, prosb zaczynających się od 50 słów gdzie gracz prosi o podpisanie go pseudonimem, itd, itp.

Mam pewne wątpliwości, czy warto notować wyniki meczów typu 6:0, 126:45, bo jak to porównac? Chyba się rozstaniemy z tym typem rekordów.

Zupełnie niepojęty jest dla mnie tok rozumowania niektórych graczy wiedzących, że podają wynik zbyt mały by mógł się "załapać". Czy liczą oni na pomyłkę z naszej strony, czy chcą napisać cokolwiek, byle więcej, czy są tak leniwi, że nie chce się im sprawdzić ostatnich notowań, a może myślą, że my strasznie się nudzimy i na widok takiego kuponu ożywimy się! Co by nie powiedzieć, to kuponów do HS przychodzi cała masa i takie jest prawo dżungli – przeżywają najlepsi a nie ci, co najwięcej napiszą.

Na prośbę wielu osób wprowadziliśmy umowne oznaczenia komputerów, np. zx, xl, c64. W nawiasach podawany jest zwykle level, lub coś istotnego.

Na własną prośbę zlikwidowane zostało pojęcie "przekrętu", bo niech ktoś powie ile to jest – jak za każdym razem jest inaczej. Proszę podawać tylko konkretne wartości, a nie opisy w stylu: admirał floty, czarny pas...

Jeśli ktoś zauważy jakieś pomyłki w wynikach, nazwach gier, to bardzo proszę o informację. To samo dotyczy dobrowolnego przyznania się do stosowania niedozwolonych metod: POKE, nieśmiertelności wbudowane w program (nie wyciągamy wtedy konsekwencji – w przeciwnym razie można już nigdy nie zostać wpuszczonym na listę, a paru takich klientów już mamy).

W grach sportowych prawdopodobnie zaistniało zamieszanie związane z niepodawaniem przez wszystkich wersji (np. I czy II) oraz dokładnej nazwy dyscypliny. Jeżeli komuś chciało by się zrobić spis angielskich nazw dyscyplin i ich odpowiedników po polsku dla różnych programów, to będę niezmiernie wdzięczny.

Ostatnią kwestią są opłaty, tzn. kupony zostały przygotowane w formie kart pocztowych, aby można było za nie płacić 1000 zł, a nie 1500 czy 2000 zł, jak zwykli czynić nadgorliwi.

Żółw

1942	179550	c64	Rafał Kubajka
Ace I	33210	(lev.4)c64	TATA (Józef O.?)
Ace of Aces	70000	c64	Jakub Czaplicki
Ace of Aces	10600	xl	Piotr Pachocki
Agent USA	15	godzin	Sebastian Kupczak
Air Support	1140	xl	Undertaker
Airborne Ranger	36600	IBM	Krzysiu
Antiriad	5515	c64	Rafał Kubajka
Arkanoid IV	114000	c64	Cycek
Asterix	62250	c64	Adrian
Batman	53	%, xl	Ratman
Batman the Movie	167360	c64	Marcin Jaroń
Beach Head I	333200	c64	Tomasz Skalski
Bionic Commando	62302	st	Krzysztof Skibicki
Bismarck	100	%, zx	Mariusz Majewski
Blaze Thunder	552000	c64	Michał Hyziak
Blue Max	28360	xl	Mirosław Szewczyk
Bombuzal	168780	(?),c64	Adam Kowalski
Boulder Dash I	105000	xl	Izka Kamińska z IIa
Boulder Dash VII	7495	c64	Grzegorz Kubik
Bral	5010	amiga	Artur Wroński
Buggy Boy	92650	c64	Rafał Kubajka
Bulldog	107100	c64	Rafał Wierzbicki
Chuckie Egg	999000	zx	Michał Sawecki
Cobra	75647	xl	Izka Kamińska z IIa
Cobra Stallone	197400		Adam Środa
Colorado	45	%, IBM	Mateoosh
Colorado	51	%, IBM	Bartłomiej Bandosz
Colorado	68	%, IBM	Artek Bicki
Commando I	2307600	c64	Krakatoa
Commando II	447100	c64	Marcin Jaroń
Counter Measure	162100	xl	Marcin Zaród
Crystal Castle	237647	xl	Krzysiek Wieczorek
Death Race	373825	xl	Destroyer
Defenders of the E.	47000	SAM	Maciej
Dogs of War	370050	amiga	Paweł Wareluk
Domain Undead	3535	xl	Undertaker
Donald Duck	57	$, st	Łukasz Morawiec
Double Dragon II	11700	c64	Łukasz Adamczyk
Draconus	73000	xl	Radek Mickiewicz
Duck Tales	108000	$, amiga	Bartłomiej Dolata
Dynasty Wars	86240	amiga	Rafał Gibas
Eggard	216246	xl	Przemysław Juroszek
Empire	100	%	Jan Paszkiewicz
Enduro Racer	27342287	c64	Kamil Ciężki
Espiral	112000	c64	Cycek
Exolon	150000	c64	Tomek Ostrowski
Exolon	173300	cpc	Waldek Socha
Exolon	107200	zx	Dan Litwin
Exploding Fist II	999990	c64	Marcin Szczęsny
F-15 S. Eagle II	74198	IBM	Krzysiu
F-15 S. Eagle II	85945	IBM	Mateoosh
F-15 S. Eagle II	41100	IBM	Bartłomiej Bandosz
F-16 Falcon	1121	xl	Łukasz Zyła
Fantastic Voyage	22925	zx	Łukasz Wielgosz
Fat Man	9750000	$, IBM	Łukcio B.
Fight Night	18200	amiga	Łukasz Stacherski
Fire Galaxy	338210	c64	Michał Hyziak
Fire Trap	318866	c64	Tomasz Pałasz
Flak	104100	xl	Marcin Wojnicz
Flash Bier	3238	(40)	Sebastian Rusinkowski
Flash Bier	2038	(25) c64	Sebastian/Ostróda
Force One	124100	c64	Rafał Wierzbicki
Freddy Fiendish	5981	$	Biernat
Frogger I	80150	xl	Marcin Górski
Fruity Frank	29530	cpc	Wojtek Jakubowski
Full Contact	185352	amiga	Jordan
Game Over I	346100	cpc	Łukasz Godlewski
Game Over II	841710	c64	Tomasz Jaskułowski
Game Over II	542200		Maciej Radecki
Garfield	6700		Rafał Nowicki
Garfield	6900		Mały Jankes
Gauntlet	841862	xl	Piotr Rozenfeld
Goonies	319195	xl	Mirosław Szewczyk
Gun Fright	8000	cpc	Artur Szarecki
Gyruss	1130000	c64	Mirosław Ałaszewski
Harrier Attack	170000	cpc	Radosław Przygodzki
Harrier Attack	227200	c64	Tomasz Skalski
Heroes of the Lance	5088	st	Paweł Tomala
Hyper Olimpic	640129	xl	Bob
IO-Game	237140		Ryszard Tkaczuk
Ikari Warriors II	232700	c64	Gizbern ze Spychowa
Impact	62730	st	Łukasz Morawiec
Indiana Jones II	26800	IBM	Ketchup
Inside	54800	xl	Bodzio&Soft
Jet Bike Simulator	7200	c64	Artur Radzewicz
Jet Bike Simulator	7230	c64	Sebastian Rusinkowski
Jet Pac	200185	zx	Błażej Bułka
Jumping Jack'son	96200	st	Andrzej Górczak
Jungle Hunt	112800	xl	Michał Łyczek
Kaboom	2365		Bartłomiej Ryś
Kung-Fu Master	279200	c64	Adrian Świrski
Laser Hawk	121590	xl	Michał Pruski
Lasermania	0	11 poz, xl	Michał Łyczek
Lasermania	20	poz, st	Tymon Boboryko
Last Ninja I, the	12100	c64	Adrian
Last Ninja II, the	205300	st	Paweł Szturo
Last Ninja III, the	58000	c64	Marcin O.
Little Devil	66600	xl	Paweł Tomala
Live & Let Die	74190	c64	Przemysław Nowakowski
Los Angeles	159507	xl	Tomasz Janiek
Lotus	7	level	Mały Jankes
Lotus Turbo Esprit	110	amiga	Maciek Bar
Lotus Turbo Esprit	114	amiga	(Ktoś Tam)
Mach 3	122776	IBM	Bazyli Blicharski
Manic Miner	108289	zx	Błażej Bułka
Midnight Resist.	104500	st	Paweł Szturo
Midnight Resist.	76200	st4	Rafał Kędzierski
Mikie	255300	zx	Jarosław Stefaniak
Milipede	406038	xl	Izka Kamińska z IIa
Miner 2049'er	150420	c64	Marcin Jaroń
Mirax Force	1000650	xl	Czesiu
Mirax Force	198608	st	Marcin Sobiło
Misja	801100	xl	Przemysław Czyżewski
Miss Pacman	33168	xl	Pleśniak z IIa
Miss Pacman	32890	c64	Sebastian z Ostródy
Monte C.Casino	2180000	$, zx	Cobra i Tata
Moon Bugs	76200	IBM	Michał Czorycki
Mountain Bike	33750	xl	Piotr Rozenfeld
Mountain Bike	319650	xl	Mirosław Szewczyk
Mr. Robot	912000	xl	Michał Łyczek
Mule	39083	$, xl	Tomasz Czelej
Mózgprocesor	28	min/xl	Sławomir Broda
Mózgprocesor	20	min	Tomasz B(i)
Nexus	77850	xl	Daniel Czapiewski
Ninja	41315	xl	Marcin Sobiło
Ninja	56600	xl	Simpson
Ninja Commando	59485	st	Marcin Sobiło
Ninja Turtles	50980	zx	Michał Sawecki
Nitro	85600	amiga	Bartłomiej Dolata
Nitro	168000	amiga	Bartosz Konarski
North & South	2	mies, amig	Jarek Dejneka
Olimpic Skier	820	xl	Jerzy Lekki
Olimpic Skier	830	xl	Bob
Pang	547200	amiga	Bartosz Konarski
Panic Express	19450	xl	Artur Kwiecień
Panther	57020		Emil Czujko
Pathal	1860	c64	Jakub Biernat
Phoenix	140505	c64	Tomasz Pałasz
Pieriestrojka	12500	ibm	Jan Paszkiewicz
Pinball Wizard	240380	amiga	Fazji
Pirates!	402350	gold, amig	Marek Grabowski
Pitfall II	501221	xl	Mirosław Szewczyk
Pole Position	140680	xl	Krzysztof Rabiczko
Pole Position II	1124080		Adam Patas
Pole Position II	2354820	c64	Kamil Ciężki
Police Quest I	200	IBM	Krzysio
Popcorn	161574	40 level	Marek Świgoń
Popcorn	107494	IBM	Stanley
Populous	150500	st	Paweł Parys
Prehistorik	132760	amiga	Bartosz Konarski
R-Type	345700	zx	Promil
R-Type	299300	c64	(Ktoś Tam)
Railroad Tyc.	30000000	$, IBM	Mateoosh
Rainbow Islands	1020000		Agata Wądołowska
Rambo III	305000	c64	Maciej Półciennik
Retrograde	680000	c64	Tomek Ostrowski
River Raid	9999990		Jarosław Piersa
Scooter	24300	xl	Tomasz Dolat
Screaming Wgs	582400	st	Tymon Boboryko
Screaming Wgs	574540	(71)	Marcin Wojnicz
Scumball	21200	c64	Piotr Wańczyk
Sea Dragon	43600	xl	Maciej Łoboz
Sea Fox	57410	xl	Dariusz Wacnik
Sea Fox	62700	xl	Adam Faryno
Shadow Warrior	403900	c64	Piotr Kowalczyk
Shamus	23325	xl	Maciej Łoboz
Shinobi	163700	amiga	Marcin Usielski
Sim City	152700	miesz,IBM	Mateoosh
Skate Board	7070	xl	Jakub Borkowski
Skate Board	134320	c64	Zbigniew Stosio
Skate Board	5420	xl	Krzysiek Wieczorek
Skate Crazy	176900	zx	Michał Maciejewski
Sky Fox	7600	c64	Edgar Bendtsen
Snap II	214200	xl	Czesiu
Snokie	8111	xl	Łukasz Zyła
Snoopy	270	IBM	Lechiła
Soldier One	6	scena	Rafał Skręt
Solitaire MS-Win	19114	IBM	Martyna
Space Quest III	600	IBM	Bartłomiej Karolczuk
Sphera	655000	SAM	Maciej
Split Personalities	106500	c64	Czarek Winkowski
Startrek	247200	xl	Paweł Mielcarz
Super Pipeline II	47040	c64	Marcin Boruta
Tailblazer	25930		Marcin Starczewski
Tarzan	1550000	xl	Adrian Wyrzykowski
Techno Ninja	75120	xl	Paweł Tomala
Terra Cresta	703500	zx	Jarosław Stefaniak
Test Drive	106281	IBM	Michał Pręgowski
Test Drive	129500	st	Paweł Szturo
Test Drive II	410000	amiga	Bartłomiej Dolata
Test Drive III	103600	IBM	Mateoosh
Tetris	115000	xl	ciotka Borkowskiego
Tiger Attack	63200	xl	Marcin Wojnicz
Tiger Mission	86590	c64	Marcin O.
Titan	240600		Tomek Adamczyk
Tomahawk	3150	xl	Bob
Twin Turbo V8	4807008	zx	Łukasz Wielgosz
Typhoon II	325000	c64	Sebastian Kupczak
Typhoon III	225500	c64	Sebastian Kupczak
Unreal	31915	amiga	Jordan
Uridium	153180	c64	Michał Gago
Viking Child	85685	amiga	Jordan
Warhawk	5576433	st	Paweł Szturo
Waste Land	80700	c64	Marcin Szczęsny
Xegon	32100	xl	Radek Mickiewicz
Xenon	59625	amiga	Bartłomiej Dolata
Xenon II	185670	amiga	Bartosz Konarski
Xonix	74942	IBM	Paweł Bednarek
Yie Ar Kung-Fu	1995100	cpc	Wojtek Jakubowski
Zaggon	20020	c64	Tomasz Skalski
Zoggon	10000	c64	Łukasz Szczepańczyk
Zorro	999905	c64	Mariusz Paszkowski

SPORT/WYŚCIGI

California Games	6.4	surfing	Michał Pilarski, c64
Caveman Ugh!	51.2s	dino	Łukasz Bluszcz
Decathlon	10752	razem	Daniel Czapiewski
Decathlon I	3.00m	wzwyż	Krzysztof Rabiczko, xl
Decathlon I	11.34m	w dal	Elvis
Decathlon I	28.92s	400m	Rafał Wierzbicki
Fantastic Soccer	7:0,	c64	Przemek Stęczniewski
Full Throttle	1:30:05	France	Błażej Bułka
Grand Prix C.	0:46:45	Mon	Jan Paszkiewicz
Grand Prix C.	1:04:40	Germ	Grzegorz Kalinowski
Grand Prix C.	76	razem	Leszek Wdowczyk
Hyper Olimpic	309866	rsz	Kaziu, xl
Hyper Olimpic	9.08s	100m	Przemysław Juroszek
Kick Off	9:1,	c64	Przemek Stęczniewski
Kik Start	0.49.76	(1-1-1)	Renata Hajost
Kik Start	0:53:81	(2-2-2)	Rafał Wierzbicki
Manchester Unit.	3.0	Italia	Bartłomiej Dolata
Manchester Unit.	5:1	USA	Bartłomiej Dolata
Manchester Unit.	4:1	Argent	Bartłomiej Dolata
Manchester Unit.	7:0	USSR	Bartłomiej Dolata
Pole Position I	95150	rsz	Marcin Mazur, xl
Vette	2:20.81		???
Winter Games I	235,3m		Błażej Bułka
Winter Games I	10,0	dog	Jakub Sawośko, zx

PHLEEBHUT

Sklep

Śmiercionośne krople

Statek

Pegaz Ass'91

Press Button

Get Out

Press Button

START

Motivator

Statek

ORTEGA

Statek

Use Pole

SPACE QUEST III

Przepraszamy wszystkich Czytelników za nieczytelną mapkę do Space Quest III w poprzednim numerze. Mamy nadzieję, że ta wersja wyjdzie poprawnie.



Bardzo niedobrze się stało, że nowa forma SOS-ów w poprzednim numerze TS nie była uzupełniona o opis zastosowanych skrótów. Niniejszym podajemy je, przepraszając Czytelników za kłopoty z rozszyfrowaniem.
T – taśma, [turbo]
D – dysk [rodzaj stacji]
numer – [liczba gier]
ulubione rodzaje gier (STRAT – strategiczne, ARC – arcade, ADV – adventure, SYM – symulacyjne, LOG – logiczne, LAB – labiryntowe, SPORT – sportowe, TEKST – tekstowe, WSZ – wszystkie)
MO – mam opisy
SO – szukam opisów
OF – oferuję wymianę doświadczeń,
OCZ – oczekuję wymiany doświadczeń,
PROF – tylko profesjonaliści.

ATARI XL/XE

Jakub Brachowski, lat 11, ul.Łużycka 57 m 54, 30–658 Kraków
T, ROM, 250, STRAT, SO, OCZ
Sławomir Cichowski, lat 12, ul.Puławska 2a, 05–532 Baniocha
T, 220, SPORT, ADV, MO, SO
Rafał Cieślak, lat 12, ul.Syrenki 8 m 16, 91–496 Łódź
T, AST, ATT, UM, 110, ARC, MO, SO
Marcin Czartyński, lat 15, ul.Zamenhoffa 18 m 6, 42–207 Częstochowa
T, BLIZZARD, 250, ARC, SO
Robert Dubas, lat 12, os.Na Wzgórzach 13 m 15, 31–722 Kraków
T, BLIZZARD, 300, LAB, ARC, SO, OF, OCZ
Adam Fsryno, lat 11, ul.Dedala 2 m 24, 03–982 Warszawa
D, 5.25, 310, LAB, ADV, SPORT, MO
Michał Flut, lat 14, Al.Wojska Polskiego 5 m 54, 64–920 Piła
T, 2000F, 340, SYM, MO, SO, OF, OCZ
Tomasz Górnicki, lat 12, ul.Toruńska 76 m 58, 03–226 Warszawa
T, 2000F, 140, ARC, ADV, SYM, SO
Tomek Jankowski, lat 13, ul.H.Brodatego 1 m 5, 68–100 Żagań
T, 200, SPORT, SYM, MO, SO
Mateusz Jasny, lat 11, ul.Mickiewicza 19a, 42–115 Pajęczno
T, ROM+, 300, ADV, SYM, SO, OF
Piotr Jedziński, lat 15, ul.Fiszera 7 m 4, 80–231 Gdansk
T, 2000, 170, ADV, ARC, SO, OCZ
Tymon Kaczanowski, lat 14, ul.Andersa 1 m 16, 26–600 Radom
T, KSO 2000, 200, ADV, LAB, ARC, MO, SO, OF, OCZ
Bartosz Kalinowski, lat 15, ul.Białostocka 38 m 55, 41–219 Sosnowiec
T, BLIZZARD, 100, ARC, ADV, MO, SO, OF, OCZ
Jakub Kicyła, lat 12, ul.Klonowa 18 m 5, 68–100 Żagań
T, 2000, 350, ARC, ADV, SO, OF
Jakub Kmieć, lat 16, ul.Św.Antoniego 5a m 11, 87–800 Włocławek
T, 2000, 2001, KSO, 200, ADV, MO, SO
Witold Korsak, lat 13, ul.Dworcowa 1 m 1, 48–100 Namysłów
T, 2000, ARC, MO
Wojciech Kościk, lat 14, ul.Sienkiewicza 35 m 84, 82–200 Malbork
T, AST, 2000, ARC+ADV, SO, OF
Jarosław Koza, lat 16, ul.Poselska 50, 42–263 Wrzosowa
T, KSO, D, 5.25, 150, SPORT, ARC, SO, OCZ
Marcin Mazur, lat 13, ul. Gliniana 13 m 27, 27–206 Starachowice
T, 167, SYM, SPORT, MO
Michał Odachowski, lat 12, ul.Skalników 31 m 28, 59–320 Polkowice
T, AUTO, 20, SYM
Bartosz Piskorski, lat 12, ul.Sikorskiego 1 m 14, 24–100 Puławy
T, 67, SPORT, SO, OCZ
Michał Podbielski, lat 14, ul.Bema 100a m 17, 15–370 Białystok
D, 5.25, 350, SYM, ADV, MO, SO, OF, OCZ, PROF
Artur Pomorski, lat 12, ul.Gdańska 69 m 1, 84–300 Lębork
T, 30, SYM, ADV, MO, SO, OF, OCZ
Dominik Ratowski, lat 13, os.1000lecia 30 m 30, 32–400 Myślenice
D, 5.25, 300, ADV, SYM, OF, OCZ
Marcin Sołtysik, lat 12, ul.Chałubińskiego 20 m 8, 75–571 Koszalin
T, UNIVERSAL, 59, SYM, ADV, MO, SO
Jakub Stawisrski, lat 10, ul.Podtatrzańska 44, 34–400 Nowy Targ
T, 200, SYM, SPORT, MO, SO
Michał Stępień, lat 14, ul.Wasilewskiej 15 m 105, 41–221 Sosnowiec
T, BLIZZARD, WSZ, MO, SO, PROF
Marcin Szczepański, lat 13, ul.Wróbla 9 m 3, 53–407 Wrocław
T, 120, SYM, SPORT, MO
Dariusz Szlag, lat 14, ul.Rynek 13 m 4, 33–300 Nowy Sącz
T, 300, WSZ
Łukasz Szpara, lat 14, Łukowice Brzeskie 72, 49–353 Małujowice
T, 785, ARC, ADV, SO
Rafał Turski, lat 18, ul.Kołłątaja 45 m 59, 24–100 Puławy
T, 2000, D, 5.25, 1000, WSZ, MO, SO, OCZ
Sławomir Wasiołek, lat 13, ul.Raszei 44c m 179, 87–100 Toruń
T, 2000, AST, 100, SYM, ARC, MO, OF
Hubert Wilczyński, lat 12, ul.Mickiewicza 14 m 31, 26–110 Skarżysko
T, 2000, 120, SYM, ADV, MO, OCZ
Adrian Wyrzykowski, lat 12, ul.Natolińska 12, 05–230 Kobyłka
T, 2000, AST, 200, ADV, STRAT, OF, OCZ
Bogumił Zając, lat 12, ul.Siemieńskiego 32, 37–500 Jarosław
T, 60, ADV, SPORT, SO
Łukasz Żyła, lat 12, 32–086 Węgrzyce 2, woj.krakowskie
T, 2000, 140, ARC, ADV

COMMODORE 64/128

Maciek Betlew, lat 12, ul.Powstańców Śląskich 7e m 4, 32–580 Chełmek
T, ROM, 200, ADV, SO
Piotr Brzózka, os.Waltera 50, 32–540 Trzebina
T, 500, STRAT, MO, SO
Arkadiusz Chądzyński, lat 13, ul.Łagodna 6 m 30, 15–756 Białystok
T, 250, ABC, ROM, 102, LAB, SPORT, SO, OCZ, PROF
Sebastian Cudny, lat 15, ul.Targowa 70 m 120a, 03–734 Warszawa
D, 5.25, 200, SPORT, LAB, SO
Łukasz Duda, lat 12, ul.Wallisa 2 m 48, 41–902 Bytom
T, SPORT, MO, SO
Tomasz Gawlas, lat 12, ul.Grunwaldzka 583 m 36, 80–339 Gdańsk
T, 250, SUPER, ABC, 700, SPORT, ADV, SO, OF, OCZ
Robert Gołaszewski, lat 17, ul.Słowiańska 42 m 2, 11–440 Reszel
T, ROM, 200, ADV, OCZ
Paweł Huber, lat 12, ul.Świerczewskiego 24 m 3, 55–231 Jelcz–Laskowice
T, 200, ADV, SPORT, STRAT, SO, OCZ, PROF
Przemysław Jachimczak, lat 13, ul.Krępicka 27b, 54–018 Wrocław
D, 5.25, 70, ARC, OCZ
Tomasz Juraszek, lat 16, os.Kopernika 2 m 102, 34–100 Wadowice
T, 600, SPORT, MO, SO
Mariusz Kowalczyk, lat 13, ul.Chociszewskiego 1 m 5, 86–200 Chełmno
T, ROM, 295, LAB, SO
Michał Krakowiak, lat 14, Mała Wieś 11, 32–002 Węgrzyce Wlk.
T, ROM, ABC, 400, ADV, STRAT, MO, SO

Wojtek Krzemiński, lat 13, ul.1–go Maja 55 m 8, 45–069 Opole
T, ABC, 500, STRAT, SYM, MO, SO, OCZ

Janusz Kukuczka, lat 13, ul.Słowackiego 56 m 27, 47–400 Racibórz
T, ROM, 230, STRAT, SO, OCZ
Konrad Leśniewski, lat 15, ul.Ogrodowa 21, 67–400 Wschowa
D, 5.25, 100, SYM
Wojciech Małkowski, lat 15, ul.Gotowca 25 m 13, 10–087 Olsztyn
T, ABC, D, 5.25, 526, SYM, MO, OCZ
Jskub Mandecki, lat 14, ul.Belzacka 95 bl 4, 97–300 Piotrków
D, 5.25, 250, ADV, MO, SO, OCZ
Łukasz Orzechowski, lat 15, ul.Tumska 6, 99–100 Łęczyca
T, ROM, 700, WSZ, MO, SO, OCZ
Maciej Papaj, lat 14, ul.Jaworskiego 21j m 10, 05–520 Konstancin
D, 5.25, 150, STRAT, ARC, MO, SO
Marek Pluta, lat 15, ul.Noniewicza 40b m 90, 16–400 Suwałki
T, 260, ADV, ARC, SO, OF, OCZ
Piotr Protas, lat 13, ul.Swobodna 34 m 91, 15–756 Białystok
T, 250, ROM, ABC, 174, ARC, LAB, SO, OCZ
Radosław Rup, lat 14, ul.Wojciecha 45 m 16, 40–467 Katowice 17
T, ROM, 500, ARC, SYM, MO, SO, OCZ
Krzysztof Sołtysiński, lat 7, os.Pawlikowskiego 9c m 4, 44–240 Żory
T, 450, ADV, ARC, SO, OCZ
Mariusz Staszak, lat 16, ul.Kąkolowa 7 m 27, 85–811 Bydgoszcz
T, V2, ABC, 200, OCZ
Daniel Stempień, lat 12, ul.Świerczewskiego 3 m 18, 06–400 Ciechanów
T, SO
Michał Strycharski, lat 13, ul.Orłowskiego 72 m 12, 32–600 Oświęcim
T, 400, ADV, SO, OF
Marcin Szterling, lat 12, ul.Orzechowa 32 m 9, 50–540 Wrocław
T, ABC, 210, SYM, MO, SO, OF, OCZ
Marek Świtała, lat 19, ul.Wrocławska 20b m 8, 45–707 Opole
T, 400, SYM, SO
Piotr Tabor, lat 15, ul.Szafera 76 m 34, 71–244 Szczecin
T, ROM, ABC, D, 5.25, 120, WSZ, MO, SO, OF, OCZ
Tomasz Wardęga, lat 16, ul.Romera 113 m 9, 71–246 Szczecin
D, 5.25, 90, SYM, ARC, STRAT, LAB, MO, SO, OCZ
Tomasz Zając, lat 15, ul.Jasna 9 m 2, 44–335 Jastrzębie Zdrój
T, ROM, 1000, WSZ, MO, SO, OF, OCZ
Paweł Zalewski, lat 15, ul.Ogrodowa 46 m 10, 14–400 Pasłęk
T, ABC, 150, SYM, ADV+ARC, OCZ
Sławomir Zawistowski, lat 12, ul.Olbrachta 15b m 3, 01–108 Warszawa
T, ROM, 200, ADV, SO
Arkadiusz Zimoń, lat 13, ul.Okólna 117 m 52, 42–200 Częstochowa
T, ROM, 480, ADV, LAB, SO, OCZ

IBM

Bazyli Blicharski, lat 12, ul.Robotnicza 1 m 40, 75–344 Koszalin
D, 5.25, 30, ARC, SPORT, SYM, ADV, OF
Grzegorz Kalinowski, lat 16, ul.Poznańska 11a m 7, 56–200 Góra
D, 5.25, 11, SYM, STRAT, SO, OF, OCZ
Rafał Kaniszewski, lat 16, ul.Okrzei 16 m 9, 96–300 Żyrardów
D, 5.25, 3.5, 30, SPORT, SO, OCZ
Mateusz Pająk, lat 23, ul.Polna 19, 39–200 Dębica
D, 5.25, 20, WSZ, MO, SO, OF, OCZ
Jan Paszkiewicz, lat 13, ul.Chłodna 11 m 1416, 00–891 Warszawa
D, 5.25, 50, WSZ, MO, SO, OF, OCZ
Tomasz Petelicki, lat 15, ul.Armii Krajowej 1 m 79, 98–200 Sieradz
D, 5.25, SYM
Sebastian Stepaniak, lat 16, ul.Grunwaldzka 62 m 40, 72–600 Świnoujście
D, 5.25, 6, SYM, ARC, MO, SO, OF, OCZ

Jacek Szaniawski, lat 28, ul.Saska 42 m 22, 03–914 Warszawa
D, %.25, #.5, 30, SYM, MO, SO, OF, OCZ, PROF
Michał Tepczyński, lat 14, ul.Lipowa 16 m 5, 81–750 Sopot
D, 5.25, 50, STRAT, MO, SO, OF, OCZ
Maciej Tomczyk, lat 16, ul.Parkowa 56 m 8, 64–100 Leszno
D, 5.25, 30, SYM, SO
Leszek Wdowczyk, lat 11, Zmyślanka 2, 62–860 Opatówek
D, 5.25, 3.5, 15, SYM, ADV, MO, SO, OCZ

SAM

Maciej Bartnik, lat 16, ul.Conrada 14 m 13, 01–922 Warszawa
D, 3.5, 11, WSZ

Spectrum

Piotr Dowlasz, lat 10, ul.26 Kwietnia 45 m 20, 71–126 Szczecin
T
Wojtek Felsztyński, lat 14, ul.Słowackiego 14 m 6, 58–310 Szczawno
T, 204, WSZ, MO, SO
Piotr Górak, lat 14, ul.3 Maja 5 m 14, 37–100 Łańcut
T, 120, ARC, ADV, MO, OF, OCZ, PROF
Rsfał Kurytowicz, lat 16, ul.Barcza 11 m 51, 10–900 Olsztyn
T, 202, SYM, ARC
Bartosz Łuczar, lat 15, ul.Powstańców Wlkp 53a, 62–002 Suchy Las
T, 120, ADV+ARC, SO, OF
Rafał Pisarek, lat 15, ul.Lotnicza 6 m 35, 26–110 Skarżysko
T, 300, ADV, SPORT, MO, SO, OF, OCZ
Bartosz Urbsński, lat 14, ul.H.Sawickiej 1 m 32, 62–800 Kalisz
T, 250, SYM, ARC, SO

Amiga

Paweł Adamiuk, lat 14, ul.Barlickiego 3b m 4, 66–620 Gubin
D, 3.5, 200, SPORT, MO, SO
Bartłomiej Dolata, lat 12, ul.Łyskowskiego 26 m 68, 87–100 Toruń
D, 3.5, 20, WSZ, MO, SO, OCZ
Grzegorz Dorman, lat 13, ul.Żurawia 6 m 13, 41–200 Sosnowiec
D, 3.5, 25, SYM, SO, OCZ
Bartosz Grabowski, lat 15, ul.Kowalska 2, 11–730 Mikołajki
D, 3.5, 70, SYM, ARC+ADV, OCZ
Marek Grabowski, lat 14, ul.Chrobrego 61 m 2, 65–052 Zielona Góra
D, 3.5, 100, STRAT, ADV, SO
Tomasz Kaczkowski, lat 16, ul.Nadodrzańska 5 m 6, 69–100 Słubice
D, 3.5, 52, SYM, SO, OCZ
Jacek Kapanowski, lat 13, ul.Wieczorka 36 m 8, 41–902 Bytom
D, 3.5, 200, ARC, SO, OF
Przemysław Mrożek, lat 15, ul.Opolska 24 m 5, 44–335 Jastrzębie
D, 3.5, 70, LAB, MO, OCZ
Kacper Radzki, lat 15, ul.Podwale 4d m 6, 59–500 Złotoryja
D, 3.5, SO, OF
Radosław Walasek, lat 17, ul.Bat.Chłopskich 35 m 29, 70–764 Szczecin
D, 3.5, 200, WSZ

Atari ST

Marcin Cszar, lat 17, ul.Jordana 8 m 54, 32–500 Chrzanów
D, 3.5, 400, WSZ, MO, SO, OF, OCZ
Maciej Cholewczyński, lat 17, ul.Sochaczewska 9 m 4, 60–645 Poznań
D, 3.5, 250, WSZ, MO, SO, OF, OCZ
Maciej Jarosz, lat 12, ul.Dąbrowszczaków 1 m 6, 75–357 Koszalin
D, 3.5, 50, ADV, SO
Marcin Nowsk, lat 16, ul.Kościuszki 253, 42–583 Bobrowniki
D, 3.5, 200, LAB+ADV, OF, OCZ

LISTA PRZEBOJÓW

HITY

	ATARI	COMMODORE	AMIGA	ATARI ST	IBM
1	Misja	Giana Sisters, The	Lotus Esprit II	Lemmings	F-19 Stealth
2	Fred	Test Drive II	Lemmings	Lost Patrol	Prince of Persia
3	Lasermania	MicroProse Soccer	North & South	Cadaver	North & South
4	Robbo	Rick Dangerous	Centurion	Kick Off II	F-15 Strike Eagle II
5	Zybex	Last Ninja II, The	Kick Off II	Team Yankee	Blockout
6	Draconus	IK +	Shadow Beast II	Populous	King's Quest V
7	Road Race	Fighter Bomber	Pirates	F-29 Retaliator	Sim City
8	Silent Service	Tetris	M. United Europe	North & South	Grand Prix Circuit
9	Blinky's	Def. of the Crown	Def. of the Crown	Italy'90	Colorado
10	Spy vs Spy III	Tomahawk	F-19 Stealth	Powermonger	Test Drive II

SHITY

	ATARI	COMMODORE	AMIGA	ATARI ST	IBM
1	Jet Set Willy	Blue Max	Barbarian II	Asteroids	Pacman
2	Tarzan	Turbo Esprit	Indiana Jones	Predator	Pacgirl
3	Pitfall II	Pole Position	Paper Boy	Super Hang-On	Alley Cat
4	Green Beret	Indiana Jones	Shadow Beast	IK+	Bushido
5	Sea Dragon	Predator	Wings of Fury	Atomix	Captain Comic

DEMA

	ATARI	COMMODORE	AMIGA	ATARI ST	IBM
1	Music Demo 5	Batmania	HOT Prezydemo 2	Psycho House	Another World
2	The Top #3	Merry Christmas	Red Sector	Space Ace Demo	Bard's Law
3	Big Atari 8-bit	The Music 7	Walker Demo	Dark Side of Spoon	VEGA Demo

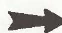
UŻYTKI

	ATARI	COMMODORE	AMIGA	ATARI ST	IBM
1	SynFile+	Art Studio	X-Copy	Calamus	PC Globe
2	Rembrandt	Voicetracker 4.0	DeLuxe Paint III	Quartet Demo	Windows
3	Long File Copy	Geos 2.0	DeLuxe Paint IV	DeLuxe Paint	Virus Scan



BEZKARNOŚĆ GWARANTOWANA II

Półtora roku minęło od pojawienia się pierwszej ankiety TOP SECRET dotyczącej sprzętu, oprogramowania, zastosowania komputerów. Ankieta jest przeznaczona w całości do użytku wewnętrznego, jedynie jej syntetyczne wyniki zostaną opublikowane. Nie ma strachu Panie i Panowie - łapcie za długopisy i piszcie do nas.
Kilka słów wyjaśnień, czyli co mieliśmy na myśli:
- stacja dysków to nie to samo co dysk twardy,
- magnetofonu nie wymieniamy, ponieważ fakt jego posiadania nie jest powodem do dumy. Jeżeli go masz, to nie zaznaczasz nic; jeżeli masz stację dysków, to tak jakbyś miał też możliwości magnetofonu,
- posiadacze komputerów Amiga, Atari ST, IBM z wbudowaną jedną stacją (z urzędu) niech nie piszą nic pod hasłem "stacja", jeżeli natomiast mają dodatkowy napęd, to oczywiście skrzętnie to zaznaczają,
- monitor B&W czyli monochromatyczny - np. zielony lub czarno-biały,
- monitor kolorowy to nie kolorowy telewizor,
- max. cena oznacza ni mniej ni więcej, tylko ile jesteś w stanie zapłacić za nową oryginalną, chodzącą, niezawirusowaną, z instrukcją i serwisem dobrą grę. Prosimy o wnikliwe zastanowienie się przed odpowiedzią, bowiem wynikami szczególnie tej pozycji chcemy podzielić się z kilkoma firmami software-owymi i dealerskimi. Jeżeli możliwości Waszych portfeli okażą się zbyt małe, to przecież nikt



ANKIETA

TYP KOMPUTERA
a Amiga
b Amstrad a bitów
c Atari XL/XE
d Atari ST/TT
e Commodore 64/128
f IBM PC (klon)
g Sam Coupe
h Spectrum / Timex
i Konsola do gier
j Inny.........

WYPOSAŻENIE
k Cartridge
l Drukarka
m Dysk twardy
n Joystick
o Modem
p Monitor B&W
q Monitor kolor
r Mysz
s Stacja dysków
t Telewizor

ORYGINAŁY
u Ile masz?
Max. cena do zapłacenia?
w do 100 tys zł
x 100 - 200 tys zł
y 200 - 300 tys zł
z ponad 300 tys zł

ŹRÓDŁO PROGRAMÓW
a Giełda
b Kolega
c Studio komputerowe
d Szkoła
e Zachód
f Inne.........

CZY GŁÓWNIE:
g Wymieniasz się
h Płacisz

ZASTOSOWANIE KOMPUTERA
i Edukacja
j Edycja tekstów / DTP
k Grafika
l Gry
m Muzyka
n Programowanie
o Inne.........

ULUBIONY RODZAJ GIER
a Adventure
b Decathlon
c Demo
d Labiryntówki
e Logiczne
f Karate
g Kupieckie
h Mordobicia
i Platformowe
j Role paying
k Sportowe
l Sierra's
m Strategiczne
n Strzelaniny
o Symul. lotu
p Symul. morskie
r Tekstówki
s Wyścigi
t Zręcznościówki
u Inne

Bezkarność Gwarantowana II

MIEJSCE NA ZNACZEK 1000 ZŁ

KUPON PRENUMERATY

Spółdzielnia **Bajtek**
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Potwierdzenie dla redakcji
Zł ......
Słownie zł ......
Wpłacający ......
Dokładny adres i kod ......
Wydawnictwo BAJTEK Warszawa ul. Wspólna 61
Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa
Proszę wypełnić na odwrocie oraz blankiet
Datownik

Potwierdzenie dla wpłacającego
Zł ......
Słownie zł ......
Wpłacający ......
Dokładny adres i kod ......
Wydawnictwo BAJTEK Warszawa ul. Wspólna 61
Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa
Opłata
Datownik
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku
Zł ......
Słownie zł ......
Wpłacający ......
Dokładny adres i kod ......
Wydawnictwo BAJTEK Warszawa ul. Wspólna 61
Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa
Proszę wypełnić na odwrocie oraz kupon
Datownik

Odcinek dla poczty
Zł ......
Słownie zł ......
Wpłacający ......
Dokładny adres i kod ......
Wydawnictwo BAJTEK Warszawa ul. Wspólna 61
Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa
Opłata
Datownik
podpis przyjmującego

rozsądny nie przyjdzie do nas ze swoim kapitałem. Jeżeli przecenicie je, to pierwsze niepowodzenia na polskim rynku spowodują spadek wiarygodności do naszych ankiet, a to prędzej czy później odbije się na Was.

- czy głównie wymieniasz się, czy płacisz - no właśnie - co Ci się częściej zdarza (a może jest równowaga),

Na zakończenie:

- z kuponu można zrobić Xero (jeżeli nie chce się niszczyć gazety),
- jeżeli już koniecznie wpisujesz dwa komputery na jeden kupon, to zrób to różnymi kolorami (łatwiej ustalić np. który ma stację dysków),
- prosimy nie kopertować "gołych" kuponów,
- redakcja zastrzega sobie prawo (nie obowiązek) do rozlosowania nagród wśród ankietodawców (poprzednim razem była to Amiga-niespodzianka),
- nie ma przymusu do podpisywania się, ale nagrody na pewno nie będzie,
- ostateczny termin nadsyłania ankiet upływa w dniu pojawienia się kolejnego numeru w kioskach,
- ankieta dotyczy sytuacji na "dzień bieżący" a nie globalnego liczenia sprzętu.

Redakcja

Miejsce na korespondencję

☐ MIASTO
☐ MIASTECZKO
☐ WIEŚ

IMIĘ..................

NAZWISKO..................

WIEK..................

ULICA NR..................

KOD..................

MIEJSCOWOŚĆ..................

TOP SECRET

MIEJSCE NA ZNACZEK 1000 ZŁ

TOP SECRET
Spółdzielnia Bajtek
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

TOP SECRET

Celem dokonania wpłaty winien wpłacający wypełnić wyraźnie i czytelnie wszystkie trzy części blankietu długopisem, atramentem, drukiem lub pismem maszynowym i złożyć blankiet wraz z gotówką w urzędzie pocztowym.

KUPON AKTUALNY DO 15.04.92

Bajtek

C&A

TOP SECRET

UWAGA! Wpłat prosimy dokonywać na blankietach zamieszczonych obok. Prosimy o czytelne wypełnianie literami drukowanymi. Niniejszy kupon na charakter informacyjny - jego nadesłanie jest warunkiem koniecznym otrzymywania zamówienia (czas - ok 4 tyg)

☐ ☐ 6 wydań **Bajtka**
☐ ☐ 12 wydań **Bajtka**
☐ ☐ 6 wydań **C&A**
☐ ☐ 12 wydań **C&A**
☐ ☐ 3 wydania **Top Secret**
☐ ☐ 6 wydań **Top Secret**

☐ czy jest to kontynuacja wcześniejszej prenumeraty, jeżeli tak to proszę podać numer ☐

☐ czy jest to pierwsza prenumerata

KUPON AKTUALNY DO 15.04.92

☐ ☐ 6 wydań **Bajtka**
☐ ☐ 12 wydań **Bajtka**
☐ ☐ 6 wydań **C&A**
☐ ☐ 12 wydań **C&A**
☐ ☐ 3 wydania **Top Secret**
☐ ☐ 6 wydań **Top Secret**

☐ czy jest to kontynuacja wcześniejszej prenumeraty, jeżeli tak to proszę podać numer ☐

☐ czy jest to pierwsza prenumerata

KUPON AKTUALNY DO 15.04.92

☐ ☐ 6 wydań **Bajtka**
☐ ☐ 12 wydań **Bajtka**
☐ ☐ 6 wydań **C&A**
☐ ☐ 12 wydań **C&A**
☐ ☐ 3 wydania **Top Secret**
☐ ☐ 6 wydań **Top Secret**

☐ czy jest to kontynuacja wcześniejszej prenumeraty, jeżeli tak to proszę podać numer ☐

☐ czy jest to pierwsza prenumerata

CRIME wave

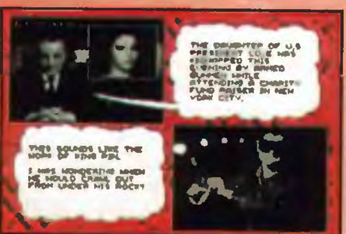
IBM PC, Amiga











Przez wiele lat przestępcze syndykaty zdobywały władzę w większości amerykańskich miast. W roku 1995 całe dzielnice znalazły się w ich rękach. Porwania, handel narkotykami, morderstwa, przekupstwo były na porządku dziennym. Broń stała się środkiem na przeżycie jeszcze jednego koszmarnego dnia. Przemoc była wszechobecna.

W innych, bogatych częściach miasta istniał drugi świat. Ludzie z wyższych sfer, opływający w bogactwo i sławę bawili się na wystawnych przyjęciach. Właśnie jedno z nich odbywało się na Manhattanie. Honorowym gościem tej imprezy była córka prezydenta USA. Spokojny przebieg uroczystości nie zapowiadał problemów, jakie powstały w ciągu następnych minut. Usypiająca atmosfera przyjęcia sprawiła, że nieprędko zauważono zniknięcie najważniejszego gościa.

Nikt nie lubi, gdy przerywa mu się ulubiony program telewizyjny. Takie praktyki, dopuszczalne tylko w takich nieprofesjonalnych stacjach jak TVP, na kanale KTS musiały być spowodowane czymś niezwykłym. Chciałeś już cisnąć butem SOFIX w kineskop, ale znajoma łysina Twojego ulubionego spikera wywołała zainteresowanie. Dziennik o tej porze? Komentator z grobowym głosem odczytał piorunującą wiadomość:

"...w dniu dzisiejszym, podczas kolacji na cele charytatywne, porwana została córka prezydenta USA Brittany Cole. Służby specjalne w pełni kontrolują sytuację..."

Napięcie rozładowałeś naciągając sprężynę pistoletu z napisem MAGNUM. Nie było wątpliwości – to była robota dla Ciebie. Zatarłeś ręce. Luke McCabe znowu trafi na pierwsze strony gazet. Nie musiałeś słuchać wiadomości do końca. Sposób działania sprawców jednoznacznie wskazywał, że to robota twojego starego przeciwnika – Eddiego Moscone.

Poszukiwania rozpocząłeś we własnym pokoju. Pod łóżkiem go nie było. Poszedłeś więc dalej i potknąłeś się o komputer. Wydałeś krzyk radości nr 51. Szybko dostałeś się do centralnego komputera FBI (Bajtek BBS). Zupełnie jak wtedy, gdy miałeś trzynaście lat i zmieniałeś swoje oceny w szkolnym komputerze. Poprosiłeś o dane Brittany. Po chwili na ekranie pojawiło się popiersie córki prezydenta. Wolałbyś, żeby rysunek przedstawiał jej podpiersie, ale efekt dawało naciskanie tylko przycisków "lewo–prawo". Znudzony obracaniem wizerunku dziewczyny przeczytałeś dane na jej temat: "lat 25; oczy szare; włosy brązowe; panna (!)".

Twój podejrzany, Eddie, to facet około 34–letni. Trudno Ci było uwierzyć, że jego twarz przedstawiona na monitorze to zdjęcie, a nie portret pamięciowy. Czarne okulary, aż za bardzo pokazywały jego czarny charakter. Przeczytałeś o nim kilka ciekawych rzeczy. Według danych FBI pracuje on obecnie dla człowieka zwanego King Pin. Rzuciłeś się na dane, jakie komputer wyświetlił na temat tego ostatniego. Dowiedziałeś się, że jest on szefem jakiejś tajnej organizacji przestępczej o nazwie M.O.B. Oprócz tego pojawiła się skromna lista wykroczeń o jakie podejrzany jest ów osobnik: "...przekupstwa, porwania, produkcje i przemyt broni, handel narkotykami, liczne morderstwa...".

Połowa pracy była już za Tobą. Wiedziałeś już kogo należy złapać, by dowiedzieć się o miejscu pobytu dziewczyny. Wyłączyłeś komputer i spokojnie podszedłeś do szafki z narzędziami pracy. Odsunąłeś na bok izraelskie uzi i rosyjskie kałasznikowy. Odepchnąłeś zasłaniającą Ci widok głowicę nuklearną. Zabrałeś tylko swój szybkostrzelny obrzyn, metrowej długości wyrzutnię, 50 rakiet do niej i 100 paczek amunicji. Lata treningu na siłowni sprawiły, że nawet nie poczułeś ciężaru. Do kieszeni zmieściłeś pięć dodatkowych żyć. Wzorem Twojego mistrza, Chucka Norrisa, zapiąłeś kurtkę i założyłeś niepokojące okulary. Wyszedłeś na najgorsze ulice Nowego Yorku.

Policyjny raport mówił o znalezieniu Eddiego na stacji kolejowej. Udałeś się tam i spokojnie wkroczyłeś do akcji. Nie byłeś bardzo brutalny. Szczątki kilkudziesięciu bandytów wypełniły w krótkim czasie cały chodnik. Część z nich unosiła się jeszcze w powietrzu w postaci pary wodnej pozostałej po wybuchu Twoich rakiet. Nie udało Ci się jednak dostać Eddiego. Naprawdę wkurzony, podążając jego tropem, wyszedłeś na miasto. Nerwy rozładowywałeś strzelając i do ludzi, i do beczek stojących na ulicy. Nie obawiałeś się trafić kogoś niewinnego. Wszyscy praworządni obywatele uciekli przed Twoim przybyciem, myśląc, że to trzęsienie ziemi.

Pod większością beczek znajdowały się odpadki przemysłowe: rakiety, pociski, karabiny, pieniądze, prochy. Goniąc Eddiego przeleciałeś przez metro opanowane przez maniakalnych ninja. Znalazłeś tam plany fabryki broni, do której się następnie udałeś. Twoja wizyta wypadła nadzwyczaj pomyślnie. Zniszczyłeś broń, a atakujących Cię młodych pirotechników nauczyłeś latać. Znalazłeś też drukarnię "zielonych", gdzie zmasakrowałeś sprzęt poligraficzny o jakim marzy niejeden redaktor naczelny. Przy wyjściu z drukarni sprawdziłeś wytrzymałość robota obronnego wysłanego przez King Pina. Test niestety nie wypadł pomyślnie.

Znalazłeś również swojego ulubieńca. Eddie siedział przerażony na końcu korytarza. Spokojnie wycelowałeś w pewną ważną część ciała. Eddie nie miał szans. Wiedział, że musi śpiewać teraz. Potem mógłby robić jako śpiewak operowy grając wyłącznie role żeńskie. Dowiedziałeś się, że dziewczyna została przewieziona do rezydencji King Pina. Poznałeś również cele działania organizacji M.O.B.

Cicho włamałeś się do domu, w którym przetrzymywano Brittany, starając się, by Twoje podchody nie spłoszyły pingwinów na Antarktydzie. Gdy dostałeś sie do środka, rozbiłeś kilka uzbrojonych w działka samojezdnych czajników. Potem stoczyłeś walkę na śmierć i życie z King Pinem. Przegrał. Rozglądałeś się po domu szukając dziewczyny.

Nagle poczułeś silne uderzenie w głowę. Ten atak nie doczekał się odwetu z Twojej strony. Tak, po raz kolejny Ci sie udało. Brittany dała Ci w głowę butelką. Uratowałeś ją w wielkim stylu. Oczywiście nie obyło się bez nagrody. Oprócz buziaka dostałeś podziękowania prezydenta i bardzo długie hawajskie wakacje. Na tę wycieczkę nie wybrałeś się już jednak bez towarzystwa.

Konrad Olszewski (CSL)

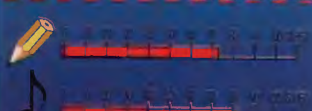
16 BIT-INFO

CRIME WAVE

Accers 1990

strzelanina

- Amiga
- Atari ST
- IBM PC
- Herc.\CGA
- EGA\VGA
- S.Blast.\AdLib



NASZA OCENA: **DOBRA**

DRAGON'S LAIR II
TIME WARP



Grafika prosto ze sztalug i animacja ze studia animatorów, połączone z rewelacyjną ścieżką dźwiękową to główne zalety tej gry. Twoim zadaniem jest (jak w większości gier) zwyciężyć. Polegasz przy tym tylko na sobie i na mojej pomocy. Mimo dokładnej instrukcji, gra jest trudna. Do dzieła więc!

1 lewo
2 dół, prawo
3 strzał, prawo
4 dół, lewo
5 lewo, góra
6 góra
7 dół
8 strzał, góra
9 strzał, góra, prawo
10 lewo, strzał, lewo
11 dół, strzał
12 strzał, prawo, strzał
13 góra, strzał, strzał
14 góra
15 strzał, góra
16 prawo
17 dół
18 dół
19 dół, prawo, góra
20 dół, góra
21 dół, lewo
22 góra, góra
23 lewo, dół, góra, prawo
24 strzał, strzał, strzał
25 prawo, góra, góra
26 strzał
27 góra, strzał
28 góra, lewo, dół, prawo
29 góra, prawo, strzał, lewo
30 góra, strzał
31 dół, dół, strzał
32 dół, strzał, strzał
33 strzał, strzał

... i możesz czuć się zwycięzcą. Na ekranie zobaczysz nagrodę (długie blond włosy...).

Junior

IBM PC



16 BIT-INFO

DRAGON'S LAIR II

ReadySoft 1990

zręcznościowa

- Amiga
- Atari ST
- IBM PC
- Herc.\CGA
- EGA\VGA
- S.Blast.\AdLib



NASZA OCENA :BARDZO DOBRA